LA RIVISTA DI VIDEOGIOCHI PER PC PIU' VENDUTA IN ITALIA!
GIOCHI
PER IL MIO
COMPUTER
IL GIOCO COMPLETO
SU 2 DVD ROM
IN ITALIANO
F.E.A.R. 2
PROJECT ORIGIN
www.gamesvillage.it - Aprile - n°167 - Edizione DVD - € 7,90
ASSASSIN'S CREED II SENZA SEGRETI
Recensione e prima parte della guida!
ESCLUSIVA!
F.3.A.R.
Terzo capitolo della saga horror: la paura raddoppia!
RECENSITO!
METRO 2033
Lo sparatutto dell'Est riscalda l'inverno nucleare!
RECENSITO!
RE ARTÙ
A Camelot, strategia e gioco di ruolo combattono insieme!
INOLTRE...
12 giochi recensiti tra cui
Battlefield Bad Company 2
Command & Conquer 4 Tiberian Twilight
WH40K: Dawn of War II Chaos Rising
Just Cause 2
GIOCHI PER IL MIO COMPUTER N°167 - MENS - ANNO XIV-10 € 7,90
Sprea editori ITALY
00167
9 771125 601762
Il mio dominio è dentro questa pelle di metallo. (Lancillotto del Lago)

Completamente in ITALIANO
GODITI
IL TRAILER
Cerca
“RE ARTÙ FX”
su YouTube
RE ARTÙ
12
www.pegi.info
NEOCORE GAMES

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

SOMMARIO

F.3.A.R.

32 GMC svela le prime indiscrezioni sui nuovi terrificanti incubi concepiti da Alma!

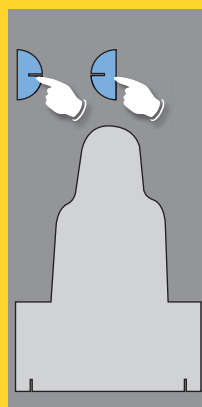
100 GIOCO COMPLETO SU 2 DVD!

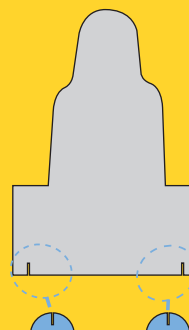
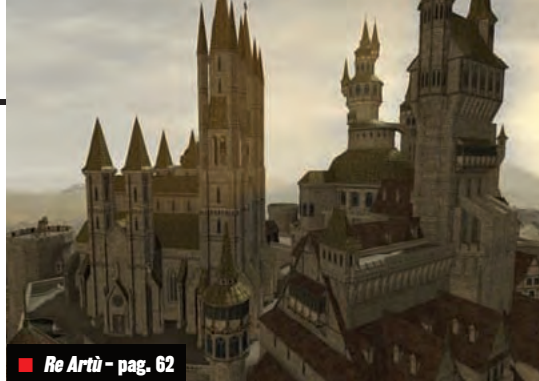
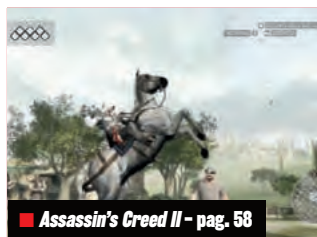
F.E.A.R. 2 PROJECT ORIGIN

Il ritorno di Alma in uno spettacolare FPS horror!

100 GIOCO COMPLETO DELL'EDIZIONE BUDGET

FRONTLINES FUEL OF WAR

Un FPS militare pensato per chi spara online!

IL CALENDARIO 3D DI GMC!

Il cartone-calendario di GMC è diventato tridimensionale! Il supporto cartaceo su cui è appoggiato il DVD (nell'edizione da 7,90 euro) si trasforma in un calendario di *F.3.A.R.* da staccare e comporre (è sufficiente inserire i "piedini" pretagliati sotto il calendario). Inviateci le vostre idee su come sfruttare questa nuova opportunità e premieremo ogni mese la più valida. Non vi resta che scatenare la vostra creatività e scrivere a **cartonenuovo@sprea.it!**

Re Artù - pag. 62

Assassin's Creed II - pag. 58

Just Cause 2 - pag. 78

QUESTO MESE GMC PARLA DI

Le prove di questo mese

Supreme Commander 2 - pag. 82

ArcaniA – A Gothic Tale - pag. 36

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

www.gamesvillage.it

ANNO XIV – N° 167 aprile 2010

DIRETTORE EDITORIALE
Stefano Spagnolo

ART DIRECTOR
Silvia Taietti

COORDINATORE EDITORIALE
Paolo “Poang” Paglianti
paolopaglianti@sprea.it

RESPONSABILE DI REDAZIONE
Massimiliano “Benno” Rovati (massimilianorovati@sprea.it)

RESPONSABILE CD/DVD
Dario “Leksvik” Ronzoni (darioronzoni@sprea.it)

RESPONSABILE HARDWARE
Alberto “Grundtal” Falchi (albertofalchi@sprea.it)

REDATTORI
Luca “Billy” Spinelli, Marco “Detolf” Salvaneschi, Ualone “Rofylld” Loggia, Raffaello “Leka” Rusconi

IMPAGINAZIONE
Luca “Ektorp” Patrian

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Laura Grazzi (lauragrazzi@sprea.it)

HANNO COLLABORATO
Vincenzo “DAC” Beretta, Primoz “Trofast” Skulz, Alessandro “Ekorre” Galli, Nemesis, Roberto “Fabler” Camisana, Davide “Quedex” Giulivi, Paolo “Alve” Cupola, Andrea Giongiani, Elisa “Applad” Leanza, Danilo “Malthus” Gabrielli, Enrico “Trickster” Vendramin, Antonio “Anordna” Colucci, Davide Massara, Marcello Cirillo, Mosè Viero, Claudio Marro Filosa, Stefano Fragione, Paolo Cardillo, Fabio “Galant” Bortolotti, Tito “Rationell” Parrello, Roberto “Broder” Bruno, Claudio “Besta” Chianese, Raffaele d’Ettorre, Marco Calcaterra

FOTOGRAFIE
Marco Coppola

Sprea Editori S.p.A.
Socio unico Medi & Son S.r.l.
Via Torino, 51 – 20063 Cernusco S/N
Tel (+39) 02.92432.1 – Fax (+39) 02.926263147
www.sprea.it - editori@sprea.it

CDA
Luca Sprea (Presidente)
Stefano Spagnolo (Vice Presidente)
Mario Sprea

MARKETING E PROMOZIONE
Walter Longo

ABBONAMENTI
Disponibili solo per l’edizione da Euro 7,90
Si risponde solo alla mail abbonamenti.gmc@sprea.it
o al fax 02.700537672
www.giochiperilmiocomputer.it/abbonamenti

ARRETRATI
Disponibili solo per l’edizione da Euro 7,90 ed entro un anno dalla pubblicazione
Si risponde solo alla mail arretrati@sprea.it
o al fax 02.700537672

STAMPA: Grafiche Mazzucchelli - Seriate (BG)

CARTA: Valpaco Paper Supply Chain Optimizer

DISTRIBUZIONE: M-Dis Distribuzione S.p.A., Milano

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
Pubblicazione mensile registrata
al Tribunale di Milano il 1/3/1997 al numero 102
Tariffa R.O.C. Poste Italiane Spa – Spedizione in abbonamento Postale – D.L.353/2003 (conv. In L. 27/02/2004 n. 46) art. 1, comma 1, DCB Milano.

Una copia Euro 7,90
Una copia Giochi per il Mio Computer BUDGET Euro 4,90

DIRETTORE RESPONSABILE
Luca Sprea

Azioni e Reazioni

Torniamo a parlare di un argomento scottante, ovvero le protezioni invasive. Com’era prevedibile, l’uscita di *Assassin’s Creed II* (e, in misura minore, quella di *Silent Hunter 5*) ha dato il via a una serie di polemiche che hanno infuocato i forum ludici di Internet.

Polemiche, ci teniamo a sottolinearlo, assolutamente fondate secondo chi vi scrive, come testimonia l’editoriale del numero scorso, in cui già criticavamo la scelta di Ubisoft di procedere in una direzione che non condividiamo.

Per giocare ad *Assassin’s Creed II* e a *Silent Hunter 5* (essenzialmente concepiti per il single player) è infatti necessario rimanere costantemente collegati ai server di Ubisoft. Pur non pensando ai molti italiani sprovvisti di ADSL “flat”, anche chi può rimanere connesso tutto il giorno ha sperimentato grossi problemi di collegamento.

È assolutamente legittimo, per una software house, cercare di ostacolare la diffusione delle copie pirata dei propri titoli; crediamo, però, che questa lotta non dovrebbe colpire gli utenti onesti che comprano il gioco nei negozi oppure online, altrimenti s’incorre nella situazione in cui la cura è peggiore del male, dato che spinge proprio i giocatori onesti a non acquistare le copie di un determinato titolo.

Come è già successo per altri sistemi di protezione invasiva, quali Starforce o le “attivazioni contate” di *Bioshock*, i giocatori sono in rivolta e, a testimonianza di tale situazione, troverete molti riferimenti a questa situazione: tra le pagine della Posta in Gioco, nell’editoriale di Alberto “Pape” Falchi nella sezione Hardware, nelle recensioni di *Assassin’s Creed II* e *Silent Hunter 5*.

Proprio prima di andare in stampa, riceviamo dall’ufficio stampa di Ubisoft un comunicato secondo cui l’azienda francese si è resa conto delle proteste e dei problemi causati dal suo sistema antipirateria, e offre come “riparazione” dei non meglio specificati “contenuti addizionali gratuiti”. Scopriremo tra un mese di cosa si tratta: per ora, siamo dispiaciuti di vedere ripetersi una situazione già constatata in passato – speriamo solo che finisca come con Starforce, bandito da qualsiasi prodotto PC nel giro di un anno.

Nel frattempo, siamo molto felici di ospitare, nella versione da 7,90 euro di GMC, *F.E.A.R. 2* in concomitanza con l’anteprima esclusiva del nuovo gioco “da paura” di Warner Bros. Questo splendido FPS arriva in una versione su due DVD che non richiede nemmeno l’installazione di Steam, né la connessione a Internet. Come avevamo preannunciato, per contenere i costi di duplicazione senza aumentare il prezzo di copertina, abbiamo “sacrificato” il DVD demo, che tornerà nel prossimo numero più in forma che mai, comprendendo anche i contenuti di questo mese.

Fateci sapere cosa ne pensate del gioco completo, delle scelte di Ubisoft e, magari, delle recensioni e delle anteprime di questo numero, sul forum di Gamesvillage.it e su “Giochi per il Mio Computer – Pagina Ufficiale”, la pagina “fan” di GMC su Facebook!

Paolo Paglianti
paolopaglianti@sprea.it

L'incantevole Nemesis è una guida sicura tra gli interrogativi del mondo dei videogiochi. L'indirizzo cui spedire le vostre lettere è: **La Posta in Gioco, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)**. Oppure, inviatele una e-mail a: **nemesis@sprea.it**

L'INDIRIZZO GIUSTO

Desiderate inviare una e-mail diretta a una delle rubriche di GMC? Eccole riassunte, per comodità, con i relativi indirizzi:

La Posta in Gioco
(per scrivere alla bella Nemesis)
nemesis@sprea.it

Botta & Risposta
(per ottenere da Skulz trucchi e gabole sui giochi impossibili)
botta&risposta@sprea.it

Schermo Blu
(per spiegare a Quedex i vostri problemi hardware)
schermoblu@sprea.it

Boardgame,

3D, sistemi antipirateria: si parla un po' di tutto, questo mese, ne La Posta in Gioco. Ma vi confesso che, personalmente, ho proprio un debole per i giochi da tavolo! Nella discussione aperta dal nostro lettore è intervenuto l'esperto Paolo Cupola: ricordo ancora la sera che si presentò a casa mia per una sessione di boardgame "interredazionale" armato di un borsone pieno zeppo di giochi. Non abbiamo fatto in tempo a provarli tutti, ma il buon Paolo conosceva tutte le regole a menadito: impressionante. Il mio gioco preferito? "I Coloni di Catan". Ne vado pazza e, impegni permettendo, cerco sempre di organizzare un appuntamento settimanale con altri amici appassionati a base di dolcetti e dadi da gioco.

QUEL QUALCOSA IN PIÙ

Cara Nemesis,
seguo la vostra rivista da anni e devo ammettere che la tua rubrica è sempre quella che preferisco. Sono un appassionato di quasi tutti i generi di gioco, salvo qualche rara eccezione. Ti scrivo questa mail per argomentare su uno dei miei preferiti: il gioco di ruolo. Come ricordato in una delle mail selezionate per le pagine della rivista, il GdR nasce come un'esperienza di gruppo e, nella sua evoluzione, ha portato a una serie di varianti, alcune per il gioco in singolo e altre per quello multiplayer. Nelle mie prove tra le varie versioni, mi sono imbattuto in un Play by Forum (PBF) diverso dai soliti, dove non ci si muoveva in singole campagne separate tra loro, perseguendo una storia temporanea, ma si impersonava in tutto e per tutto un personaggio che viveva le proprie avventure in una città fantasiosa di nome Salem. Per dare lumi sul PBF, l'elemento fondamentale che lo caratterizza è la narrazione. Grazie a essa non ci sono eccezionali scene di computer grafica o un audio da Dolby Digital 7.1, ma tutto viene affidato alla fantasia. Essendo appunto basato su quest'ultima, il PBF non pone limiti effettivi al divertimento: potrò far fumare la pipa al mio nano armato di spada, mentre canta canzoni inventate da me nella taverna cittadina; oppure posso fare impazzire il mio paladino, rendendolo un servo devoto delle forze demoniache che perseguita i deboli. Grazie a tutto ciò, il gioco si sviluppa a un livello superiore alla norma: siamo infatti in grado di immedesimarci completamente nel

QUEL QUALCOSA IN PIÙ
La fantasia al potere nei giochi via forum! Potremmo provare qualcosa del genere anche su Gamesvillage.it!

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

MANIE DI GRANDEZZA...

... E come altro si può definire un **Thread** come quello di Saw1989, "God Games". Il nostro lettore vorrebbe: Una lista dei migliori god game tipo *Black & White*. Attenzione, non confondetevi con *The Sims*, eccetera. Tuco Benedicto Pacifico così sentenzia: Sarà l'ora, ma a distanza di anni fatico a ricordarne uno solo migliore di *Populous 2*. Devastator III, dal canto suo, ribatte: *Sacrifice*, assolutamente. Si impersona un emissario di una divinità, ed è uno strategico in terza persona, ma è un capolavoro assoluto! Infine arrivano WarkoX: Ci si può inserire anche *Dungeon Keeper 1* e *2* e darkSniper: Mi viene in mente solo *Spore*.

Avatar: il film

Carissima Nemesis, mi chiamo Fabio e sono un "bimbo" di 44 anni. Dico così perché la voglia di giocare è uguale a quella di quando ne avevo 13, e spendevo tutti i soldi nelle care e vecchie sale giochi... ti dirò che, ancora oggi, se ne ho l'occasione, prendo qualche gettone per giocare. Sono molti anni che vi seguo e ricordo bene la tua bellissima foto (complimenti alla modella, non al fotografo) in apertura della rubrica: era meglio del fumetto (seppur carino) che oggi ti rappresenta. Devo fare i complimenti a tutti voi di GMC, che siete per me un faro guida nel mondo stupendo dei videogiochi: da anni aggiorno il mio PC seguendo i consigli che fornite puntualmente ogni mese e, anzi, spererei in un incremento delle pagine riguardanti l'hardware, magari a discapito (e qui qualcuno me ne vorrà) di quelle dedicate alle soluzioni dei giochi. Quelle sono pagine perfettamente inutili: chi al mondo d'oggi, così frenetico, dove imperante è l'avere tutto e subito, aspetta magari due mesi o più per avere la soluzione del videogioco che lo sta appassionando come non mai? Nessuno! In quei momenti in cui daresti ogni cosa pur di andare avanti non ti fermi neanche due giorni per aspettare la soluzione, la cerchi e la trovi tra i mille e più siti che te la forniscono gratis in Rete. Devo però riconoscere che, nel tempo, avete già ridotto le pagine delle soluzioni... mi pare un passo avanti.
Comunque, non è per questo che ti ho scritto, ma per lo stupefacente e meraviglioso film "Avatar".
Penso che questa pellicola, soprattutto per la tecnologia 3D usata, sarà una pietra miliare della filmografia mondiale come, più di trenta anni fa, lo fu "Guerre Stellari". Nell'imminente futuro anche la TV sarà 3D, già i prossimi mondiali di calcio in Sudafrica saranno i primi trasmessi con questa tecnologia. Noi giocatori PC sappiamo che già ora è possibile giocare in 3D comprando l'hardware necessario, voi qualche mese fa avete scritto un articolo in merito, ma poi non ne avete più parlato tanto. Quando ho letto il vostro articolo mi sono gasato a mille! Vuoi mettere giocare in 3D? Mi aspettavo da parte di tutto il mondo dei videogiochi (stampa in primis) un gran battage pubblicitario, invece la cosa non ha fatto notizia, l'hardware per giocare in 3D è scarso, in commercio esiste solo un monitor LCD per il 3D (un Samsung da 22 pollici, il Syncmaster 2233) e un solo tipo di occhiali utilizzabili solo con una casa produttrice di schede grafiche compatibili NVIDIA.
Spero che l'entusiasmante film di James Cameron faccia da traino anche al mondo dei videogiochi in 3D, che si è fatto superare senza colpo ferire da quello del cinema. Evviva il 3D per tutti, soprattutto per i nostri cari videogiochi. Parlatene, parlatene sempre di più!
Dimenticavo di chiederti un consiglio: ho preso monitor 3D, occhiali NVIDIA e Windows 7 Professional, mi manca la scheda grafica ma vorrei aspettare nuove uscite di NVIDIA con le DirectX 11. Sai dirmi una data? Ancora complimenti, continuate così.

Fiorini Fabio

Il gioco ispirato ad "Avatar" non raggiunge lo stesso livello qualitativo del film.

Caro Fabio,
forse nel frattempo avrai avuto modo di accorgertene anche tu, ma il mondo sta letteralmente impazzendo dietro la tecnologia 3D. È vero che il cinema ha fatto da traino, ma vedrai che, a breve, questa nuova tendenza si diffonderà a macchia d'olio. Moda o effettiva rivoluzione? Chissà, staremo a vedere.
Nel frattempo, come hai potuto notare, nel precedente numero di GMC abbiamo dedicato ampio spazio al 3D e nell'articolo scritto dal nostro preparatissimo Alberto Falchi troverai le risposte tecniche che cerchi. Dal canto mio, non so bene se essere del tutto favorevole a questa cosa: ho visto "Avatar" in 3D e ne è valsa la pena (anche se, devo dire, sono stata attirata molto di più dal trailer di "Alice in Wonderland"), ma quando non ho voglia di andare al cinema inforcando degli occhialoni e ripiego sulla versione "normale" del film, ho la brutta sensazione di essermi persa qualcosa (mi è successo con "Up"). Forse sto invecchiando?

"Vi pregherei di continuare a pubblicare articoli riguardanti i giochi in scatola"

Da Piccole precisazioni rubrica Next Level – Mano

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

VOGLIA DI MOD

Nel **Canale** "Mondo Computer", il nostro amico Loda ha aperto il **Thread** "*Oblivion* Mod's", molto importante per gli appassionati della serie *The Elder Scrolls*: Ho da poco preso una nuova scheda video che supporta un bel po' di roba, così ho deciso di togliermi uno sfizio: giocare a *Oblivion*. Con tutta franchezza, dopo una decina di ore, sono rimasto un po' deluso dalla poca fantasia che governa il gioco. È un ottimo lavoro di costruzione, secondo me. Mancano, però, tutte quelle cose che ho scoperto esistere in molti Mod. Ho scoperto l'esistenza di Tesnexus e mi sono registrato, solo che vorrei giocare a *Oblivion* e non ho il tempo di leggermi i più di mille Mod caricati sul sito. Avete un elenco più o meno completo di Mod per *Oblivion*? Come suggerisce FoLeY_991, la cosa migliora da fare e cliccare su: **http://forum.gamesvillage.it/showthread.php?t=759478**. Qui c'è il **Thread** di Julian, con le top ten dei migliori Mod per ogni categoria. Divertiti!

IN BREVE

Cara Nemesis, prima di tutto volevo fare i complimenti a te e alla redazione per l'ottimo lavoro che svolgete tutti i mesi. Se non ci foste, dovrebbero inventarvi. Sono un'appassionata di "Star Wars" e ho saputo del nuovo MMORPG che uscirà prossimamente. Vorrei chiedere due cose: se il metodo di pagamento sarà mensile come per *WoW* (o se, come si mormora, dovremo pagare solo patch e aggiornamenti che BioWare pubblicherà col tempo) e se il gioco sarà tradotto anche nella nostra lingua o se dovremo, come al solito, giocarcelo in inglese. Non che la lingua inglese mi dispiaccia, ma in italiano mi divertirei

nostro personaggio, descrivendone pensieri, azioni, emozioni, proprio come fosse una persona reale. Creiamo, insomma, un alter ego che possiede una vita propria, passato e carattere, senza limiti dovuti alla programmazione, alla grafica o al sonoro. Ahimè, qualche tempo fa questo gioco ha chiuso (se ti interessa conoscerlo, puoi trovare riferimenti al sito **www.veligard.com**, che ripropone le vicende già giocate da noi utenti) e da allora non sono più riuscito a trovare un gioco di ruolo che mi prendesse allo stesso modo. Il mio dubbio è: potrà mai un videogioco arrivare a una tale profondità di espressione? Secondo me, no. Per quanto geniali sviluppatori possano inserire opzioni di ogni tipo in un gioco (ammesso che lo facciano), la programmazione in sé per sé non riuscirà mai a raggiungere tutti i campi che la fantasia umana è in grado di proporre. Sarei felice di conoscere la tua opinione in merito: è il mio essere scrittore che mi fa amare talmente tanto la narrativa, oppure c'è un fondamento di realtà nelle mie parole? Ai posteri, anzi, a te, l'ardua sentenza.

Dioclo

La redazione risponde Piccole precisazioni rubrica Next Level

Chiarissima Nemesis,
questa è la prima volta che mi rivolgo a GMC, sebbene legga la rivista da diversi anni ormai, e, ironia della sorte, non scrivo in merito a videogiochi! Inoltre, credo che questa e-mail dovrebbe essere rivolta a Raffaello Rusconi, in quanto riguarda la sua rubrica Next Level: scusami se la indirizzo a te, ma sei il mio riferimento di posta della rivista.
Premetto che, oltre a essere appassionato di videogiochi, sono anche un fan dei boardgame (quelli belli, tosti e intriganti, per capirci. Non "Risiko" o "Monopoli"!). Per tale ragione, amo la rubrica Next Level: grazie a voi ho scoperto capolavori come *Twilight Struggle*, che ho apprezzato prima online e poi dal vivo, dopo essermi regalato la nuova versione deluxe uscita da pochissimo. Vorrei correggere alcune sviste nell'articolo su *Race for the Galaxy*, nel numero 165 di febbraio. Le imprecisioni fanno riferimento al box "Il gioco da tavolo": quando si parla di "Dominion" (bellissimo, anche se dopo un po' rischia di diventare monotono), si afferma che non esiste la versione digitale. Invece esiste, eccome. La si può trovare a titolo completamente gratuito sul sito **www.brettspielwelt.de**. Il sito è multilingua (anche se la parte in italiano non è completamente tradotta), e l'interfaccia di gioco (in Java) è solo in inglese. Nel sito è riprodotta perfettamente l'edizione originale del gioco, più alcune carte delle espansioni "Intrigue" e "Seaside". Oltre a "Dominion" potete trovare tanti altri giochi in scatola, come "Carcassonne", "Powergrid" o "Pandemic". Un'ottima risorsa devo dire.
Infine, si afferma che "Race for the Galaxy" non esiste in italiano. Purtroppo, devo segnalare anche questo errore: lo scorso autunno è uscita la versione in italiano di questo interessante titolo. Il sito di riferimento è **www.gamesinitaly.com** e il gioco lo potete trovare in tutti i negozi di boardgame.
Spero, con il mio modesto contributo, di aver fatto cosa gradita, e che possiate segnalare queste correzioni. Inoltre, vi pregherei di continuare a pubblicare articoli riguardanti i giochi in scatola. Sosteniamo anche questo mercato che è ancora troppo di nicchia, ma che, tuttavia, è estremamente interessante.
Vorrei, infine, segnalarvi l'eccezionale *Agricola* in versione digitale **http://banach.ucsd.edu/Agricola/Board1/Agricola.html** e *Puerto Rico*, sempre in versione digitale, **www.phial.com/puerto-rico/**

P.S. Molto divertente il boardgame *Red November*.

La versione per PC del popolare boardgame "Novembre Rosso" è scaricabile gratuitamente da www.boardgamegeek.com/filepage/38887

Volevo provarlo e grazie a voi ne ho avuto modo: sono troppo pigro per cercarmelo da solo.

Mano

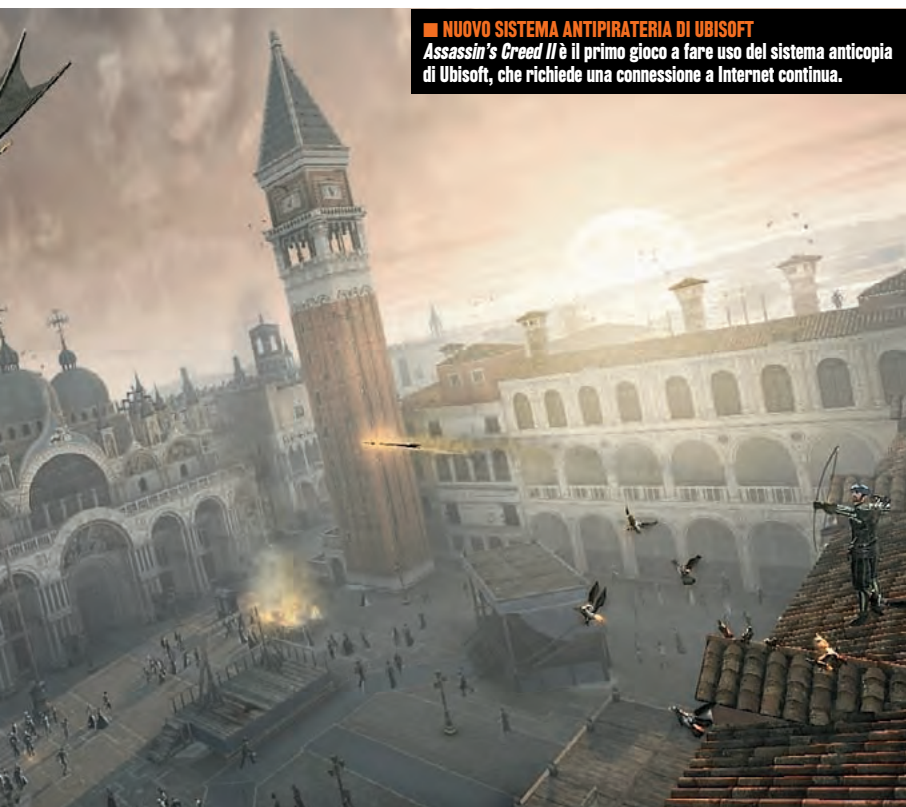
Carissimo Francesco (o Mano),
rispondo alla tua mail, perché mi occupo di gestire quel piccolo spazio sui boardgame che, di tanto in tanto, l'amico Raffaello mi concede all'interno della rubrica Next Level. Si tratta, l'avrai capito, di una rubrica di nicchia in una rivista totalmente dedicata ai giochi per PC, perciò la tua lettera è stata una piacevole sorpresa.
Ti ringrazio e spero che continuerai a leggere "l'angolo dei boardgame" con immutato entusiasmo.
Ciò premesso, veniamo ai vari quesiti della tua mail.
È vero che esiste un modulo per (il bellissimo) *Dominion* all'interno di BrettSpielWelt ma, appunto, si tratta solo di un modulo (esclusivamente multiplayer) di un applicativo Java, non un programma "stand alone". Nella mia rubrica cerco sempre di recensire giochi completi, con i quali sia possibile divertirsi anche in solitario con avversari virtuali gestiti da una I.A. dignitosa. L'unica eccezione a questa regola è stata proprio *Twilight Struggle*, gioco per il quale non è possibile giocare in solitario, ma si trattava comunque di un programma completo (e molto ben realizzato). Anch'io sono un frequentatore di BSW (il mio nick è "Corfola" e gioco spesso a *Caylus* o – ma ora purtroppo l'hanno tolto – a *Notre Dame*, se mai ti capitasse di vedermi online fai un fischio), ma benché abbia un catalogo piuttosto fornito con più di 50 titoli non recensirò mai un modulo di quel portale, non avrebbe senso, non almeno secondo la "filosofia" che anima la rubrica: l'idea è di recensire il programma, non il boardgame originale, ma nel caso di BSW il programma è sempre lo stesso. Per inciso, BSW è piuttosto ben fatto, ma ce ne sono anche altri: ti suggerisco, per esempio, di dare un'occhiata anche a Vassal (**www.vassalengine.org**) che, benché sia specializzato in wargame, offre comunque un catalogo molto più ampio, comprendendo anche giochi non più in commercio. È comunque mia intenzione dedicare un breve "speciale" di due pagine, prima o poi, proprio a questi portali.
È vero ciò che dici in merito alla versione italiana di *Race for The Galaxy*, ciò nonostante non si è trattato di una svista: l'edizione italiana del gioco (apparsa a novembre) è uscita dopo la stesura del pezzo, ma prima del suo arrivo in edicola. Si tratta, insomma, di un classico inconveniente legato ai tempi di stampa della rivista; benché piuttosto raro, potrebbe verificarsi ancora. Ottime le proposte di *Agricola* e *Puerto Rico*, per quest'ultimo devo ricordarti però che abbiamo già pubblicato la recensione (sul numero di luglio 2009). Per *Agricola*, oltre al sito che proponi (che però è solo un sito, non un programma stand-alone) esiste anche un ottimo programmino in flash, della sola versione in solitario: lo puoi trovare presso **www.boardgamegeek.com**. Ho anche notizie di una versione completa in java, single e multiplayer, attualmente in fase di sviluppo. Preferirei aspettare qualche mese e recensire quella. Aspetta e vedrai...
Concordo: *Red November* è un gioco eccellente, semplice ed esilarante, è l'ideale per trascorrere un'oretta di svago "leggero". Ti ricordo che Nexus ha realizzato la versione da tavolo italiana, "Novembre Rosso". Tranquillo, salvo imprevisti, l'angolo dei boardgame non sparirà e, anzi, stiamo cercando di farlo diventare una rubrica regolare mensile, sempre più dedicata al gioco in senso stretto, come avrai potuto notare già a partire dal numero scorso. Grazie per il tuo tifo, continua così!

Paolo Cupola

Caro Dioclo,
non posso che essere d'accordo con te, visto che alla fine sosteniamo entrambi la stessa cosa: cioè che l'immaginazione senza freni supera qualsiasi mondo virtuale precostituito. Ricordiamo, però, che spesso un gioco è bello proprio perché ha delle regole cui si deve sottostare, e parte del divertimento sta proprio nell'abilità di sapersi adattare a esse. Tu parli di limiti tecnici, di grafica e di programmazione, ma, per fortuna, un altro vantaggio di questo genere è proprio che la grafica non deve essere un aspetto preponderante o realistico, quanto un suggerimento, un binario su cui poi far correre la fantasia di chi gioca. Confesso che non conoscevo il Play by Forum, ma mi pare un argomento interessante. Ho dato un'occhiata al sito che mi hai consigliato e devo dire che ha stuzzicato la mia fantasia, sembrando un discreto compromesso fra reale e virtuale. Mi documenterò. Grazie per il suggerimento.

NUOVO SISTEMA ANTIPIRATERIA DI UBISOFT

Cara Nemesis,
in questi giorni si parla molto del nuovo sistema antipirateria di Ubisoft, che a quanto pare farà capolino con *Assassin's Creed II*. Tale sistema non dovrebbe colpire le console, ma, se quello che si dice in giro è vero (connessione attiva mentre si gioca e, se cade

■ NUOVO SISTEMA ANTIPIRATERIA DI UBISOFT
Assassin's Creed II è il primo gioco a fare uso del sistema anticopia di Ubisoft, che richiede una connessione a Internet continua.

"Non vedo perché devo essere monitorato da Ubisoft"

da Nuovo sistema antipirateria di Ubisoft – Fabio Cavallero

la connessione, si viene rimandati al desktop), per chi come me preferisce il PC per certi giochi, si mette proprio male. Per prima cosa, non tutti hanno una connessione ADSL (la zona può essere servita o meno), e qualcuno la utilizza a consumo. Le chiavette Internet? La connessione costa e la linea non sempre va come dovrebbe. Da me non c'è nemmeno l'EDGE, figuriamoci l'UMT! Finché si tratta di procedere all'attivazione è un conto, ma se bisogna essere collegati ogni secondo di gioco, la cosa cambia. Secondo problema: non sempre la connessione ADSL è operativa e funzionante al 100% tutto il giorno e tutti i giorni. Dalle mie parti, cade almeno una volta al giorno a causa dell'infrastruttura fatiscente della centrale di zona. Quantomeno, con Steam si può giocare offline. Terzo: non vedo perché devo essere monitorato da Ubisoft, che saprà sempre quando sto giocando a un certo titolo, per quanto tempo e da dove. Una "piccola" violazione della privacy che chi vuole giocare a un titolo Ubisoft basato su questa tecnologia anticopia è obbligato ad accettare. L'unico aspetto positivo sono i salvataggi online, se funzionano correttamente anche con il cambio del PC o giocando da casa di amici. Come ho sempre detto, secondo me queste non sono le vie per combattere la pirateria, anzi la incoraggiano. Chi pirata un gioco non è detto che lo faccia perché è realmente interessato. Spesso e volentieri è mero "collezionismo" e, se un pirata fosse costretto a comprare uno dei giochi che copia, di sicuro lo lascerebbe sullo scaffale. Sono pochi coloro che piratano il gioco ma che, se dovessero acquistarlo, lo acquisterebbero senza riserve. Chi compra giochi originali è sempre più "cornuto e mazziato". Quando finiamo un gioco (che magari ci è piaciuto poco) che ne facciamo? Usiamo il disco (se

IL SIGNORE DEGLI ANELLI

Sul **Forum** di GamesVillage.it, nel prestigioso **Canale** "Mondo Computer", c'è Saw1989 che ha aperto il **Thread** "*Il Signore degli Anelli/Lord of the Rings*: Games": Mi fate una lista completa di tutti i giochi di tutti i generi, online e offline, brutti e belli, della saga de *Il Signore degli Anelli* per PC, e mi dite qual è il più bello, indipendentemente dal genere? Grazie! Prego. La parola a Lead Soldier: Non so esattamente la lista (magari me ne sfuggirebbe qualcuno), ma tra quelli che ho provato (gli action dei vari film, i due, più espansione, degli RTS e "La Conquista"), il migliore è *La Battaglia per la Terra di Mezzo 2* (magari con l'espansione): è uno RTS. Hitfreezy, invece, ha: Provato *La Compagnia dell'Anello* e *Il Ritorno del Re*, entrambi action. Il primo (da quel che mi ricordo, non lo tocco da una decina d'anni) aveva diversi elementi adventure, ma non sono mai riuscito a finirlo; il secondo è più centrato sui combattimenti e, anche se può essere divertente, è piuttosto ripetitivo (e frustrante).

IN BREVE

e capirei di più. Grazie per l'eventuale risposta.

Cristina

Il gioco di cui parli, *Star Wars: The Old Republic*, non verrà pubblicato prima del prossimo anno, pertanto non è ancora possibile avere informazioni certe a proposito del sistema di pagamento. Microtransazioni o semplice abbonamento mensile? Ancora non si sa, dovremo aspettare qualche mese prima del verdetto definitivo. Invece, per quanto riguarda la traduzione, credo proprio che dovrai rassegnarti e prepararti a giocare in inglese.

Gentile nemesis
sono un fan della F1, ma non possiedo nessun videogioco che la riguardi. Sai dirmi se esistono Mod riguardanti la F1 per giochi come *Race 07* e *Toca Race Driver 2*? Grazie in anticipo per l'aiuto.

evincafa

Salvo rare eccezioni, questo genere di giochi non è facilmente "moddabile" e fra i titoli di corse più recenti per cui esistono Mod e add-on di buon livello, mi vengono in mente solo *rFactor* e *GT Legends*.

Ciao Nemesis,
ho comprato *Left 4 Dead 2* per PC. È un gran bel gioco e mi piace molto godermelo in single player. Pertanto, vorrei chiederti se sai consigliarmi dei Mod per giocare livelli aggiuntivi in questa modalità.
Con la speranza di una tua risposta, saluto tutta la redazione.

Gennaro Roberto

Sul sito dedicato proprio alla comunità di modder di *Left for Dead*, www.l4dmods.com, potrai trovare qualche dritta interessante per spremere al meglio la modalità singla player del gioco. Per esempio, scoprirai come gustare le mappe del primo *Left 4 Dead* in *L4D 2*.

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

ERA ORA!

Che bello quando in casa arriva un nuovo PC! È il caso di Vegetale, che nel **Canale** "Mondo Computer" ha aperto il **Thread** "Finalmente ho un PC decente... e ora?". E ora raccontaci la tua esperienza e i tuoi desideri: Dopo anni di vacche magre, avrò finalmente un PC decente con cui giocare. Ho intenzione di spendere 200/250 euro in videogiochi. Il problema è che ho trascurato completamente le novità, quindi ho bisogno del vostro aiuto. Beriol: Riguardo gli FPS in single player, la migliore uscita imminente pare essere *Metro 2033*. Riguardo gli RTS dipende da quello che preferisci, medievali, contemporanei, futuristici, con risorse stile *Warcraft* o senza... Ti consiglio comunque *Company of Heroes*, *World in Conflict*, *Supreme Commander* e *SpellForce 2* (tutti titoli di qualche anno fa). Riguardo i GdR, i migliori usciti negli ultimi anni sono *Dragon Age: Origins*, *The Witcher*, *Mass Effect 1* e *2*, *Fallout 3*.

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

IN ALTO NEL CIELO

Evidentemente, JohnMullins123 ha un irrefrenabile desiderio di alta quota. Infatti, nel **Thread** "*Flight Simulator X* vs *X-Plane*. Chi è più realistico?" apre una discussione di alto... profilo: Secondo voi, quale tra questi due simulatori è il più realistico quanto a modello di volo? In uno speciale di GMC sulla simulazione datato luglio 2007, si compara un volo su un Cessna reale, con quello di uno simulato su *Flight Simulator X* elencando alla fine le differenze. Cito testualmente dall'articolo: "Il grado di realismo di *Flight Simulator X* è tale da permetterci di fare un confronto con l'esperienza reale di volo (...), però ci sono dei piccoli, ma non trascurabili gap che vale la pena raccontare..." Alla luce di quanto scritto nello speciale ho due le domande: quale tra *Flight Simulator X* e *X-Plane*, offre il modello di volo più realistico? I difetti di *Flight Simulator X* sono riscontrabili anche in *X-Plane*? La discussione è solo agli inizi: partecipate numerosi!

■ IN ALTO NEL CIELO
Meglio *FSX* o *X-Plane*? Il dibattito sui simulatori di volo è aperto!

GMC SU facebook

GMC è anche su Facebook! La pagina "fan" ufficiale è:

"Giochi per il Mio Computer - Pagina Ufficiale"

Vi aspettiamo numerosi, fateci sentire il vostro supporto!

non è stato acquistato tramite digital delivery) come sottobicchiere? Cinquanta euro e passa non sono pochi, considerando anche la qualità e la durata di certi titoli. Abbassate i prezzi, anche di poco, limitando i sistemi anticopia troppo invasivi e consentite la rivendita dei giochi come per le console. Forse, allora, si venderanno più copie. Invece che bloccare i pirati, si continua a colpire chi acquista i giochi. Forse è per spingere ulteriormente il mercato delle console o ci sono altri motivi?

Fabio Cavallero

Caro Fabio, come noterai sfogliando le pagine di questo numero di GMC, dedichiamo ampio spazio al sistema di protezione adottato da Ubisoft, sia nelle pagine della recensione di *Assassin's Creed II*, sia in quelle della prova di *Silent Hunter 5*, sia nella sezione Hardware. Se analizziamo il problema da un punto di vista concettuale, è abbastanza chiaro che una connessione a Internet permanente rischia di rivelarsi un problema per molti giocatori che non possiedono un abbonamento flat. A tal proposito, penso che ci sia ben poco da fare: se Ubisoft ha deciso di rischiare con un tipo di protezione così rigido, ne avrà valutato i pro e i contro e sono certa che continuerà a farlo una volta immesso il prodotto sul mercato. C'è da augurarsi, per adesso, che i server funzionino sempre come si deve e che il software anti-pirateria non interferisca in alcun modo con i processi in corso sul PC: intoppi che, stando alle dichiarazioni di Ubisoft, non dovrebbero assolutamente verificarsi anche se, al momento in cui scrivo queste righe, la partenza non è stata delle migliori. Qualche vantaggio dovrebbe esserci anche per i giocatori: vedi la possibilità di giocare senza DVD nel lettore o il sistema di salvataggi online. Lo so, è ben poca cosa rispetto alla sensazione di sopruso suggerita da un meccanismo anti-pirateria tutt'altro che invisibile; noi, dal conto nostro, non mancheremo di segnalare eventuali malfunzionamenti del servizio offerto. Ti domandi se ci sono altri scopi dietro tutto questo? Non saprei, ma se su Steam è possibile giocare offline, non mi stupirebbe se le vendite di copie digitali dei nuovi titoli Ubisoft subissero un incremento rispetto alle edizioni pacchettizzate...

"Vuoi mettere giocare in 3D?"

Da Avatar: Il film – Fiorini Fabio

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

NTFS VS FAT

Facciamo un salto nel **Canale** di "Discussione Generali", all'interno della sezione "Hardware", e subito ci imbattiamo nel **Thread** "Formattare le chiavette in NTFS?", a cura di Project Zero: Ho preso una chiavetta da 8 GB ed era in FAT32, l'ho formattata in NTFS per metterci i file più grandi di 4 GB. È normale che mi occupi 60 MB anche se è vuota? Va bene la dimensione di 4096 byte, o potevo anche metterlo più piccolo? Oppure dovevo lasciare Predefinito? Per quanto riguarda le chiavette da 2 GB e 4 GB, anche se il problema dei file grandi non si verifica, è utile lo stesso convertire in NTFS? Un'altra cosa: le console che tipo di file system leggono? La parola all'esperto ~ Myzrael ~: Sì, è normale che abbia molto spazio occupato: è occupato dalla logica del file system. La dimensione va bene (se non sbaglio, fra l'altro, 4 KB dovrebbe essere la dimensione predefinita). Per le chiavette più piccole non noterai differenze, formattale come vuoi in base all'uso che ne devi fare, se le usi su dispositivi che non supportano NTFS tienile in FAT. Per le console, può essere che la 360, essendo di Microsoft, legga anche NTFS, cosa che reputo più difficile nel caso di Wii e PS3.

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

C'È GUERRA E GUERRA

Sempre di combattere si tratta, ma c'è modo e modo di farlo, quindi apriamo una finestra sul **Thread** "Serie : *Total War*" a cura di Saw1989: Quale dei *Total War* è il migliore? E non mi riferisco a grafica e quantità delle truppe (anche a quello), ma in generale ai comandi, ai regni e alla possibilità offerte. Secondo Alteridan: Il migliore è *Medieval 2*, però devo ammettere che non ho provato *Empire*. Rispetto agli altri *Total War* è il più accurato storicamente e poi ci sono molti Mod interessanti, primo fra tutti *Third Age: TW* (con battaglie nella Terra di Mezzo). Kea BD: Se devo essere sincero, preferivo la mappa "alla Risiko" del primo *Medieval* (e, suppongo, anche di *Shogun*), anche se apprezzo i restanti miglioramenti dei successivi *Rome* e *Medieval 2*. Diversa l'opinione di lorenzo1993: Il mio preferito è *Rome: Total War*, perché mi attrae l'epoca romana, ma soprattutto perché si possono guardare gli insediamenti nei dettagli, una cosa che reputo molto interessante.

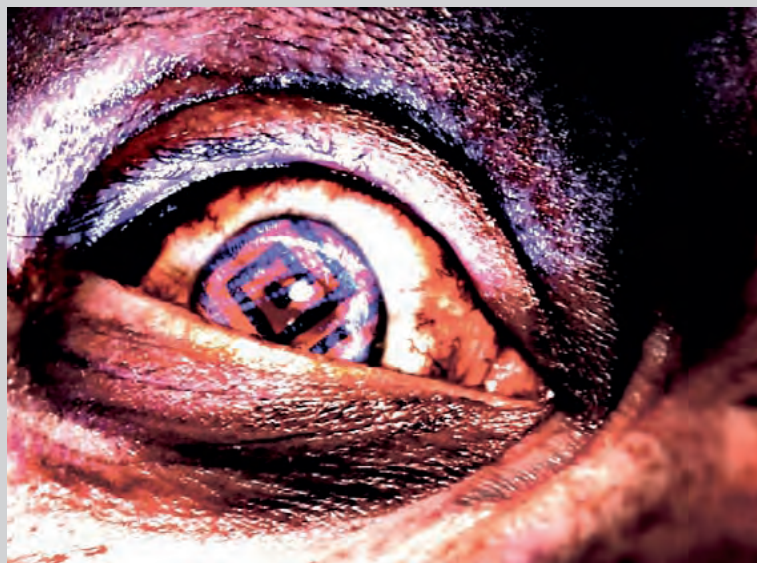
Redattori Per Gioco Manhunt 2

Manicomi e carceri sono fra gli scenari più gettonati per videogiochi violenti e disturbanti.

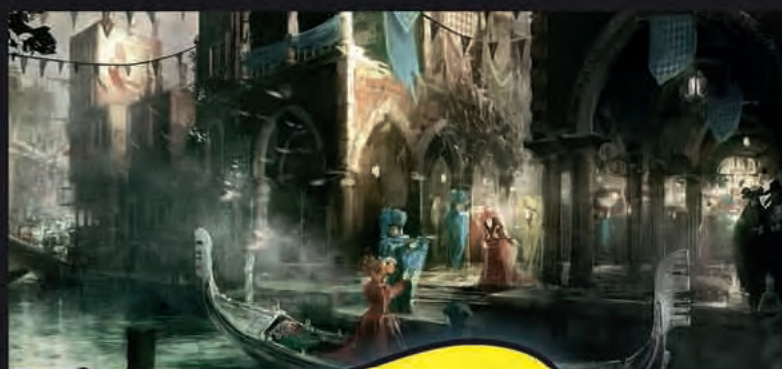
ERA il 2003 quando Rockstar Games, casa di sviluppo nota per molti titoli "sopra le righe", pubblicò quello che sarebbe diventato uno dei giochi più controversi di tutti i tempi: *Manhunt*.
Manhunt, misto d'azione e stealth in terza persona, ci metteva nei panni di James Earl Cash, un condannato a morte che, dopo essersi risvegliato nell'inquietante Carcer City , doveva nascondersi, correre e lottare per sopravvivere. Il suo obiettivo principale era quello di trovare il responsabile di ciò che gli stava accadendo e fargliela pagare con tanto di interessi. Il gioco impressionava non certo per il comparto tecnico, né tanto meno per la giocabilità, ma per il modo in cui Cash si liberava degli ostacoli che si interponevano fra lui e il suo obiettivo.
Ne sono passate di cause sotto i ponti, spese processuali e sanzioni, ma, nonostante tutto, dopo più di un lustro, possiamo mettere le mani sull'ancora più contestato, controverso e censurato *Manhunt 2*. Sebbene la versione PC sia uscita un anno dopo quelle PlayStation 2 e Wii, possiamo ritenerci fortunati: innanzitutto per l'implementazione dell'alta risoluzione e, cosa più importante, per la completa mancanza di censure. Nelle edizioni per console, infatti, Rockstar era stata costretta a tagliare la maggior parte di quelle scene ultraviolente che, ancora prima dell'uscita del titolo, avevano scatenato non poche polemiche.
Questa volta, vestiamo i panni dello scienziato Daniel Lamb, il quale, dopo aver lavorato per sei anni a un progetto riguardante armi basate su droghe, viene rinchiuso in un ospedale psichiatrico dalle stesse persone che lo avevano ingaggiato. Una tempesta elettromagnetica colpisce l'ospedale e tutte le porte delle celle in cui si trovano i detenuti si spalancano. Lo scienziato può dare inizio alla sua evasione, durante la quale incontrerà un altro paziente, lo psicopatico Leo Kasper, che gli insegnerà a farsi largo tra i nemici nei modi più disparati e truculenti, degni dei migliori film splatter.
Sebbene la trama non sia un esempio di originalità, è estremamente coinvolgente e può essere considerata senza remore il punto forte di questo titolo targato Rockstar. Anche la caratterizzazione dei personaggi e gli ambienti in cui si muovono sono molto riusciti.
Sono state inserite numerose e piacevoli novità rispetto al predecessore, prima fra tutte gli omicidi ambientali: abbiamo modo di scagliare un nemico su un pannello elettrico, affogarlo all'interno di un gabinetto e così via. *Manhunt 2*, come il predecessore, non brilla per realizzazione tecnica: la grafica, le animazioni dei personaggi e i modelli poligonali sono parecchio al di sotto degli standard attuali, nonostante l'alta risoluzione. Non è però solamente questo a lasciare l'amaro in bocca: proseguendo con l'avventura, ci si accorge che, senza la spropositata violenza e le varie esecuzioni, il gioco ha ben poco da offrire e, una volta sperimentato ogni tipo di esecuzione, il tutto diventa molto ripetitivo. Come se non bastasse, anche la I.A. dei nemici non fa gridare al miracolo: prenderli alle spalle è talmente facile, che la procedura diviene una cosa quasi meccanica, complice soprattutto il design dei livelli che non lascia spazio alla fantasia.
A causa di questi difetti non da poco, *Manhunt 2* non riuscirà a soddisfare i giocatori più esigenti; tuttavia, potrebbe essere apprezzato soprattutto da chi ha amato il primo capitolo.

SlimShady

LE VOSTRE RECENSIONI

Vi piacerebbe che una vostra recensione venisse pubblicata nello spazio della Posta di Nemesis? Scrivete un testo della lunghezza massima di 3.000 caratteri e inviatelo all'indirizzo di posta **nemesis@sprea.it**

SPAZIO TIRANNO

Fra le tante lettere che ho ricevuto e a cui non sono riuscita a rispondere in queste pagine, alcune potrebbero essere pubblicate nei prossimi mesi – per il momento, mi accontento di salutare e ringraziare (in ordine alfabetico):

79er
Boombastic
FAIL!
Jake Sully
Jean Seb
L'Oste
Maicol
oMEGA
Scelestus
Stiv Bricchieri
Thane Krios
Vito

SCOOP
prima occhiata

F1 2010

Quello di Schumacher non è l'unico, gradito ritorno al circus della Formula 1.

SVILUPPATORE Codemasters Birmingham **GENERE** Gioco di guida
CASA Codemasters **INTERNET** http://it.codemasters.com

PRIME IMPRESSIONI DI GUIDA

Abbiamo potuto provare il gioco su vari circuiti e con diverse condizioni di tempo, ma la versione a nostra disposizione era poco più che un prototipo molto acerbo: il modello di guida era privo di "sensibilità" e l'Intelligenza Artificiale degli avversari praticamente inesistente. Quel che ci ha lasciato a bocca aperta, però, è stata la qualità della grafica, nonostante lo stadio ancora arretrato di sviluppo. L'effetto della pioggia ha semplicemente dell'incredibile e, in un paio di occasioni, abbiamo rischiato un tamponamento a 300 all'ora perché accecati dal muro d'acqua sollevato dalle vetture davanti a noi. Altrettanto impressionante il circuito di Montecarlo, tradizionalmente il più difficile da ricreare per l'alto numero di edifici e la loro vicinanza alle monoposto.

F1 2010 VI FARÀ ROMBARE DI GIOIA PERCHÉ:

- La competizione automobilistica per antonomasia torna finalmente su PC.
- Gli ultimi titoli di guida di Codemasters sono dei fuoriclasse.
- Le condizioni meteorologiche cambieranno in tempo reale.
- La modalità carriera è meno banale del solito.

QUANDO

Codemasters ha annunciato di aver "soffiato" la licenza dei giochi di Formula 1 a Sony, il mondo degli appassionati è andato in visibilio per due motivi: il primo è che, nel corso degli ultimi anni, il monopolio del produttore giapponese aveva ridotto la serie *Formula One* a un banale aggiornamento di un prodotto di per sé non entusiasmante, oltretutto esclusivo per le sue console.

Il secondo motivo è che Codemasters, ultimamente, ha sfornato titoli come *GRID* e la serie *DiRT*, che hanno definito nuovi standard nel mondo dei giochi di corse, sia per quel che riguarda la grafica, sia per la giocabilità. E dal momento che questo nuovo *F1 2010* si basa sullo stesso motore e sul medesimo modello di guida – con gli affinamenti e le modifiche del caso, dall'incidenza dell'aerodinamica alle variabili delle vetture – l'ottimismo è più che mai giustificato.

La prima, importante caratteristica di *F1 2010* è la struttura della modalità carriera, che aggiunge un pizzico di gioco di ruolo decisamente insolito per questo genere di prodotti. I risultati delle gare, il comportamento in pista e le relazioni con i media avranno un impatto diretto sul gioco e sugli obiettivi che ogni team e ogni pilota si propongono all'inizio del campionato: se la Lotus si può accontentare di qualche punticino, la Ferrari o la Mercedes pretenderanno dai loro campioni almeno un podio a ogni gara; allo stesso modo,

"LA MODALITÀ CARRIERA AGGIUNGE UN PIZZICO DI GDR"

precedere al traguardo il compagno di squadra permetterà di diventare la prima guida, con la possibilità di dire la propria sullo sviluppo della vettura, di avere accesso anticipato a potenziamenti e upgrade. La stampa giocherà un ruolo cruciale, quasi strategico: lamentarsi del fatto che la macchina è un bidone rischierà di farvi perdere punti all'interno del team, sparlare di un avversario lo renderà più agguerrito in pista, e via di questo passo. In generale, i mass media potranno essere usati come "arma" vera e propria per cercare di raggiungere i propri obiettivi.

L'altra grande novità di *F1 2010* sono le condizioni meteorologiche variabili dinamicamente durante le gare, e che possono – proprio come nella realtà – trasformare una corsa monotona in un vero e proprio delirio di macchine fuoripista e gente che si affretta ai box per montare le gomme da bagnato. La realizzazione di questo aspetto è stata molto curata: oltre agli straordinari effetti visivi (dalle prime gocce di pioggia sulla camera car ai "muri d'acqua" che ci si trova davanti quando si sta in scia a un avversario), il gioco modifica anche l'aderenza della pista, garantendo maggior tenuta di strada nei tratti percorsi dalle vetture, che a ogni giro asciugano sempre più il tracciato. Gli appassionati delle monoposto prendano nota: se tutto va come deve, il campionato di *F1 2010* debutterà il prossimo autunno.

GIOCHI COMPUTER

Come in *GRID* e *DiRT*, anche in *F1 2010* ci saranno i "flashback" per rimediare agli errori, in numero variabile in base alla difficoltà di gioco scelta.

Le vetture di queste immagini sono quelle del 2009, perché le scuderie hanno appena finito di presentare le nuove monoposto e Codemasters non ha ancora avuto modo di inserirle nel gioco.

Le soste ai box possono essere gestite dal computer, oppure manualmente. In questo caso, se non state attenti rischiate persino di investire l'omino del "leccalecca"!

Il setup terrà conto del fatto che il giocatore non è l'ingegnere di macchina, ma il suo pilota: si potrà chiedere più sovrasterzo o maggiore portanza sulle ali posteriori, senza dover agire sui singoli parametri numerici della vettura.

DATA DI USCITA SETTEMBRE 2010

PROFESSIONE SVILUPPATORI

- **Nome:** Codemasters Birmingham
- **Provenienza:** Birmingham, Inghilterra
- **Nati nel:** 2008
- **Storia:** Alla fine del 2008, Codemasters ha assorbito Swordfish Studios, appena chiuso da Activision Vivendi, grazie a un accordo siglato tra le due compagnie, e da allora è stato assegnato al nuovo titolo di F1. Il game designer di F1 2010 ha iniziato la propria carriera nel mondo dei videogame come tester di *Grand Prix 3* di Geoff Crammond.
- **Li conosciamo per:** Nei suoi sei anni di vita, Swordfish ha lavorato a *World Championship Rugby*, *Brian Lara International Cricket 2005*, *Cold Winter* e *50 Cent: Blood on the Sand*. Codemasters, invece, vanta al suo attivo, nel genere dei giochi di corse, blasoni del calibro di *Colin McRae: DiRT* e *Race Driver: GRID*.

ATTENDERE PREGO!
La stagione delle monoposto a ruote scoperte di Codemasters prenderà il via in autunno.

TEST DRIVE UNLIMITED 2

Dario Ronzoni è volato a Lione per osservare in anteprima le meraviglie del nuovo lavoro di Eden Games.

SVILUPPATORE Eden Games **GENERE** Gioco di guida
CASA Namco Bandai **INTERNET** www.edengames.com

BOLIDI IN DETTAGLIO

Durante la presentazione cui abbiamo assistito, i ragazzi di Eden Games hanno sottolineato più volte l'incredibile livello di dettaglio raggiunto dai modelli 3D delle vetture. In effetti, osservando da vicino le auto, sia esternamente, sia negli abitacoli, abbiamo potuto apprezzare una cura quasi maniacale per i materiali, l'oggettistica e le raffinatezze meccaniche. Ne siamo certi, gli appassionati di auto sportive passeranno ore ad ammirare i loro gioielli da garage, sognando, chissà, di possederne uno vero, un giorno.

TEST DRIVE UNLIMITED 2 VI FARÀ SGOMMARE PERCHÉ:

- Offre un mondo online vasto e complesso.
- Le possibilità di socializzare sono aumentate.
- Le auto sono ricreate con cura estrema.
- Le sfide disponibili sono tantissime.

LO abbiamo atteso parecchio, ma alla fine il seguito di uno dei giochi di guida più originali degli ultimi anni si è finalmente palesato ai nostri occhi.

In quel di Lione, presso la sede dello sviluppatore Eden Games, *Test Drive Unlimited 2* ha subito mostrato i muscoli. Del resto, già il primo titolo, a metà strada tra un classico gioco di corse arcade e un MMOG, aveva colto nel segno, impressionando tutti i piloti virtuali sparsi per la Rete.

E non è un caso che la presentazione cui abbiamo assistito si sia centrata maggiormente sul versante multiplayer, la vera anima del gioco. Come e più del predecessore, *Test Drive Unlimited 2* metterà a disposizione del pilota virtuale un vasto mondo online persistente (dopo le Hawaii, ecco arrivare l'isola di Ibiza), percorribile in lungo e in largo e pieno zeppo di occasioni per socializzare e impegnarsi in corse di ogni tipo. Se le corse (gare in linea, sfide a tempo, eccetera) non aggiungono nulla a quanto già visto in altri prodotti simili (il rimando a *Burnout Paradise* è evidente, anche nelle modalità di accettazione delle sfide), è nell'aspetto sociale che il titolo francese ha stupito maggiormente: la struttura dei club, simili alle gilde

"SARÀ IL TITOLO DI GUIDA PIÙ SUCCULENTO DELLA SECONDA METÀ DEL 2010"

dei MMORPG, è stata potenziata, così come l'interazione tra i vari giocatori. Ora, per esempio, potremo letteralmente dare un passaggio sulla nostra auto a un altro utente, dialogare con lui, seguirne le indicazioni per raggiungere un determinato punto della mappa e così via.

A proposito di auto, *Test Drive Unlimited 2* presenta un parco macchine d'eccezione, arricchito dalle più potenti supercar in commercio. Ferrari, Pagani, Gumpert e Mercedes sono solo alcune delle marche che potremo osservare e pilotare, modellate con una precisione certosina, sia nelle filanti linee, sia negli interni, talmente realistici da sembrare veri (ottima la realizzazione dei diversi materiali, dall'alcantara alle cuciture dei sedili, agli elementi in fibra di carbonio). E le moto, presenti nel primo gioco? A detta degli sviluppatori, potrebbero essere incluse in un'eventuale espansione.

Se il buongiorno si vede dal mattino, *Test Drive Unlimited 2* sarà il titolo di guida più succulento della seconda metà del 2010. Per ora, non possiamo che attendere con impazienza.

GIOCHI COMPUTER

La Pagani Zonda in tutta la sua aggressività.

Le strade di Ibiza fanno venire tanta voglia di vacanze...

Amate le potenti auto americane? La Dodge Charger fa al caso vostro.

La Gumbert è un'auto da corsa travestita da supercar.

DATA DI USCITA SECONDA METÀ 2010

PROFESSIONE SVILUPPATORI

- **Nome:** Eden Games
- **Provenienza:** Lione (Francia)
- **Nati nel:** 1998
- **Storia:** Da sempre legati a Infogrames (poi Atari, quindi Namco Bandai), i ragazzi di Eden si sono resi celebri per alcuni titoli di indubbia qualità, disponibili per le più svariate piattaforme.
- **Li conosciamo per:** La serie *V-Rally*, *Test Drive Unlimited* e *Alone in the Dark* (2007).

ATTENDERE PREGO!

Il gioco verrà pubblicato nella seconda metà del 2010.

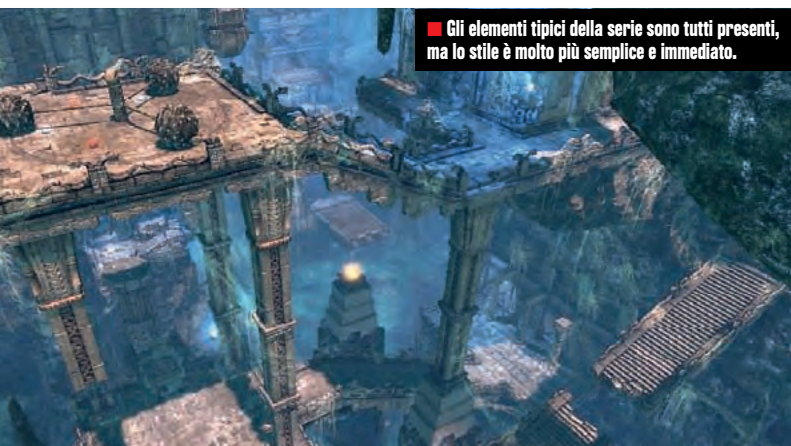
Questo mese è stato scosso da un sacco di news bollenti, tra una Valve in forma smagliante e una Activision Blizzard sul piede di guerra. Ne vedremo delle belle, prossimamente, e non ci riferiamo solo a quel che apparirà sui nostri schermi. Godetevi gli annunci, i giochi e il legal thriller!

A cura di Fabio Bortolotti

Azione/Avventura

LARA CROFT AND THE GUARDIAN OF LIGHT

La bella Lara, come non l'abbiamo mai vista!

GALLERY

AVETE mai fantasticato sull'idea di "scaricare" Lara Croft? Ora potrete farlo, anche se in un'accezione diversa da quella sentimentale.

Square Enix e Crystal Dynamics, infatti, hanno annunciato *Lara Croft and the Guardian of Light*, uno spin-off che verrà diffuso solo attraverso i canali della distribuzione digitale. Come si può intuire dall'assenza del nome di *Tomb Raider* nel titolo, le meccaniche di gioco saranno diverse da quelle cui siamo abituati. Non saremo più alle prese con un gioco d'azione in tre dimensioni, bensì con un titolo dalla giocabilità vecchio stile, presentato con una visuale isometrica. La bella Lara dovrà combattere, evitare ostacoli e risolvere dei semplici enigmi, e avrà modo di cooperare con Totec, un maya, che spianerà la via anche al gioco in coppia.

Gli elementi tipici della serie sono tutti presenti, ma lo stile è molto più semplice e immediato.

Non ci capita spesso, negli ultimi anni, di scrivere "visuale isometrica". Un gradito ritorno?

"Non saremo più alle prese con un gioco d'azione in tre dimensioni, bensì con un titolo dalla giocabilità vecchio stile"

La trama sarà più allegra e scanzonata del solito, e vedrà la nostra eroina partire alla ricerca di (rullo di tamburi) un artefatto antico e potente. Il suddetto gingillo fa gola a molti e, come se non bastasse, il malvagio spirito di Xoxolt interverrà per rimescolare le carte in tavola. Siamo chiaramente alle prese con un esperimento, che prende i tratti fondamentali di una serie storica e amata e li ripropone in una chiave diversa, meno improntata al realismo e con un intrigante sapore di retrogaming.

Se questa nuova Lara dovesse riscuotere un buon successo, possiamo aspettarci altre iniziative simili, anche perché, per forza di cose, il costo di produzione di titoli come questo è contenuto, se paragonato a quello dei tradizionali *Tomb Raider*. GIOCHI COMPUTER

Varie

STEAM SU MAC

La digital distribution secondo Valve tira il primo morso alla Mela.

Come molti si aspettavano, Valve e Steam sbarcano sui sistemi Apple, insieme a una versione interamente Mac del Source Engine.

Si tratta, come Valve stessa tiene a specificare, di un codice creato ad hoc, e non di una semplice emulazione di quello per PC, scelta che garantirà migliori prestazioni e un'esperienza con meno intoppi. Steam per Mac supporterà tutte le funzioni della sua controparte PC, incluso l'immagazzinamento online dei salvataggi (Steam Cloud); tali salvataggi, inoltre, saranno compatibili tra le due piattaforme: giocate a *Portal 2* sul PC di casa e riprendete la partita sul vostro MacBook in treno. I titoli multiplayer, inoltre, si appoggeranno agli stessi server, permettendo quindi agli utenti Mac di trovare subito un mondo frequentato e pieno di giocatori da sfidare. Si tratta di un grande passo per i videogiochi del mondo Apple, anche grazie al catalogo di titoli basati sul Source, che Valve porterà al più presto nella sua interezza.

Anche *CounterStrike: Source* approderà sui Mac, grazie al supporto delle OpenGL.

Internet: http://store.steampowered.com

Sparatutto tattico

GHOST RECON: FUTURE SOLDIER

I fantasmi continuano a combattere per il mondo dei PC.

La serie di *Ghost Recon*, negli ultimi anni, ha preso una bella abitudine.

Invece di arrivare sui nostri monitor sotto forma di conversione da console, viene creata appositamente per PC, con meccaniche, sistemi di controllo e livelli completamente diversi dalle controparti Xbox 360 e PS3. È successo con i primi due *Ghost Recon Advanced Warfighter*, e accadrà anche con *Ghost Recon Future Soldier*, il prossimo capitolo della serie. I dettagli della versione PC, al momento, sono ancora avvolti nel mistero e siamo molto curiosi di vedere che direzione prenderanno gli sviluppatori: su console, infatti, *Future Soldier* sembra abbandonare alcuni dei suoi aspetti più tattici, come la gestione attiva dei compagni di squadre, e introdurre meccaniche più veloci, simili a quelle di sparatutto più improntati all'azione.

Questa immagine si riferisce alla versione per console, ma lo stile dell'incarnazione PC potrebbe essere molto simile.

Data di uscita: 2011
Internet: http://ghostrecon.it.ubi.com

USCIRÀ

QUANDO SARÀ PRONTO

Ecco i migliori giochi in via di sviluppo, ma quando li vedremo?

Legenda: Nuova Entrata ● è abbastanza probabile ● Ma ne siamo proprio certi? ● Non ci scommetteremmo

TITOLO	CASA	DATA DI USCITA	
ArcaniA – A Gothic Tale	JoWooD	2010	● (arancione)
Brink	Bethesda	2010	● (arancione)
Civilization V	2K Games	Fine 2010	● (arancione)
Crysis 2	EA	Autunno	● (verde)
Dead Space 2	EA	2010	● (arancione)
Deus Ex 3	Eidos	2010	● (rosso)
Diablo III	Activision Blizzard	2011	● (arancione)
Elemental: War of Magic	Stardock	2010	● (verde)
F1 2010	Codemasters	Settembre	● (verde)
F.3.A.R.	Warner Interactive	Autunno	● (verde)
Final Fantasy XIV	Square Enix	2010	● (arancione)
Fallout: New Vegas	Bethesda	Autunno	● (arancione)
Ghost Recon: Future Soldier	Ubisoft	2011	● (arancione)
Half-Life 2: Episode 3	Valve	2010	● (rosso)
Homefront	THQ	2010	● (arancione)
Hunted: The Demon's Forge	Bethesda	Fine 2010	● (arancione)
Kane & Lynch 2: Dog Days	Square Enix	2010	● (arancione)
Mafia II	2K Games	Inizio 2010	● (verde)
Max Payne 3	Take Two	Fine 2010	● (rosso)
Medal of Honor	EA	Fine 2010	● (arancione)
I Pirati dei Caraibi: L'Armata dei Dannati	Disney Interactive Studios	Autunno	● (arancione)
Prince of Persia: Le Sabbie Dimenticate	Ubisoft	Maggio 2010	● (verde)
Rage	EA	Estate	● (arancione)
SBKX	Black Bean	Primavera	● (verde)
Spec Ops: The Line	2K Games	Fine 2010	● (arancione)
Splinter Cell: Conviction	Ubisoft	Aprile	● (verde)
StarCraft II	Activision Blizzard	Estate	● (arancione)
Star Wars The Old Republic	EA	2011	● (verde)
Super Street Fighter IV	Capcom	Primavera	● (arancione)
The Agency	Sony Online	2010	● (arancione)
The Settlers 7: Paths to a Kingdom	Ubisoft	Primavera	● (arancione)
The Stronghold Collection	2K Games	2010	● (verde)
Test Drive Unlimited 2	Namco Bandai	2010	● (arancione)
U-Wars	Biart Studio	Fine 2010	● (verde)
World of Warcraft: Cataclysm	Activision Blizzard	2010	● (arancione)

MMORPG

PROJECT E:ST

Il CryENGINE 2 al servizio del gioco di ruolo online.

Lo stile grafico è ben lontano dall'impronta di Crytek, ma la qualità c'è e si vede.

NHN ha annunciato un nuovo MMORPG, ossia un gioco di ruolo di massa online, che verrà pubblicato in Corea, America ed Europa.

Il titolo sarà *Project E:st*, avrà uno stile molto orientale e sarà sviluppato da Polygon Games. La sua particolarità più interessante? Sotto il suo cofano, romberà il CryENGINE 2, l'eccellente motore grafico di Crytek. Le prime immagini sono davvero suggestive, anche perché mostrano un uso dell'engine completamente diverso da quello cui siamo abituati. La Beta chiusa si terrà solo in Corea, entro il 2010, quindi dalle nostre parti possiamo dormire sonni tranquilli almeno fino al 2011. Riportiamo qui sotto il link al trailer ufficiale, che ha debuttato su YouTube.

Data di uscita: 2011
Internet: www.youtube.com/watch?v=wf23aGQLXh0

Project E:st è mirato al pubblico dei giocatori coreani (grandi consumatori di titoli online), ma potrebbe anche incontrare il gusto degli occidentali.

FPS

CALL OF JUAREZ ORO

FX Interactive va nel Far West con una nuova edizione del primo Call of Juarez.

Dopo aver pubblicato il loro *Call of Juarez*, i polacchi di Techland avevano distribuito, nel 2007, una patch che aggiungeva il supporto alle DirectX 10, migliorandone la resa grafica sotto tutti i punti di vista.

Oggi, FX Interactive lancia sul mercato italiano un'edizione completamente rimasterizzata di questo FPS western, che offre l'aggiornamento alle DirectX 10, la compatibilità con Windows 7, un nuovo doppiaggio in italiano, nuove mappe multiplayer e codice online per giocare su Internet. *Call of Juarez Oro* viene proposto, come da tradizione FX Interactive, al prezzo aggressivo di 9,95 euro.

Il gioco è uscito nel 2006, ma con tutti gli aggiornamenti inclusi nell'edizione *Oro* si può gustare come un titolo molto più recente.

Data di uscita: Disponibile
Internet: www.fxinteractive.com/it/home.htm

Puzzle/FPS

PORTAL 2

Comunque vada, sarà un successo.

Il primo *Portal* è stato uno dei più grandi successi degli ultimi anni, anche perché, sin dalla sua uscita, è diventato un vero e proprio fenomeno di costume, ottenendo tra l'altro un unanime successo di pubblico e critica.

Forte di questi risultati entusiasmanti, Valve ha annunciato ufficialmente *Portal 2*. Il gioco, in uscita a fine anno, riproporrà le stesse meccaniche del primo, con una visuale in soggettiva e machiavellici enigmi da risolvere a suon di portali, che vengono sparati con un apposito fucile. Nel seguito, torneremo a muoverci negli stabili di Aperture Science, ma stando ai primi indizi diffusi da Valve avremo modo anche di aprire dei passaggi verso il mondo esterno. A rendere tutto più interessante è anche una modalità cooperativa per due giocatori, che obbligherà i partecipanti a collaborare per risolvere enigmi ancora più complessi.

La domanda sorge spontanea: "Grazie per *Portal 2*, ma il terzo episodio di *Half-Life 2* che fine ha fatto?"

Data di uscita: Fine 2010
Internet: www.valvesoftware.com

FPS

BIOSHOCK 2: SINCLAIR SOLUTIONS TEST PACK

Prima espansione ufficiale per BioShock 2.

2K ha pubblicato la prima espansione ufficiale di *BioShock 2*, chiamata *Sinclair Solutions Test Pack*.

Il pacchetto, disponibile su Games for Windows LIVE per la cifra di 400 Microsoft Point, include due nuovi personaggi (Louie McGraff e Oscar Calraca), un terzo potenziamento, venti nuove prove e cinque maschere extra. Alcuni di questi elementi saranno disponibili a partire dal quarantunesimo livello, e il limite massimo raggiungibile è stato alzato al cinquantesimo. Si tratta, dunque, di un aggiornamento tutto dedicato alla componente multiplayer di *BioShock 2*, ma 2K assicura che nei prossimi mesi vedremo nuove espansioni, anche dedicate al gioco in single player.

Data di uscita: Disponibile
Internet: www.bioshock2game.com

Questo è Oscar, uno dei due nuovi personaggi introdotti dal *Sinclair Solutions Test Pack*.

Nuovi talenti

VALVE E TAG

Un nuovo gruppo di sviluppatori entra nella famiglia di Valve.

Anni fa, Valve assunse un gruppo di sviluppatori indipendenti, responsabili di un piccolo gioco chiamato *Narbacular Drop*, le cui idee diedero vita al fantastico *Portal*.

Ora, Valve ha aggiunto sul proprio libro paga altre menti giovani, ossia i creatori di *Tag: The Power of Paint*. Il gioco è valso a questi talentuosi studenti il premio Best Student Game Award all'Independent Games Festival del 2009, seguito dal sogno di essere assunti da un colosso come Valve. Alcune voci dicono che questa nuova aggiunta alla scuderia si metterà al lavoro su *Portal 2*, mentre altri ipotizzano una versione potenziata di *Tag: The Power of Paint* (che, al momento di andare in stampa, è ancora disponibile gratuitamente all'indirizzo: **www.digipen.edu/?id=1170&download=1506**).

Thriller legale

IL CASO INFINITY WARD

Aria di tempesta tra Activision Blizzard e i creatori di Modern Warfare 2.

Il primo marzo è stato un giorno di fuoco negli uffici di Infinity Ward: dopo un misterioso meeting avvenuto tra Vince Zampella e Jason West, capi dello studio, e lo staff di Activision Blizzard, i due sono completamente scomparsi dalla circolazione e non hanno fatto ritorno agli uffici, dove nel frattempo si sono presentate delle guardie di sicurezza.

Dopo un susseguirsi di voci di corridoio su Internet, è arrivata la conferma: Activision Blizzard ha annunciato ufficialmente di aver interrotto il rapporto lavorativo con West e Zampella, rimpiazzandoli con Steve Pearce e Steve Ackrich, che assumeranno i loro ruoli ad interim. Dopo questo polverone, i fatti sono emersi più chiaramente: Activision Blizzard accusa West e Zampella di aver incontrato per fini lavorativi Electronic Arts, mentre i due ex capi di Infinity Ward hanno fatto causa ad Activision/Blizzard per il pagamento dei diritti d'autore di *Call of Duty: Modern Warfare 2*, non ancora erogato. I risultati di queste baruffe legali sanciranno il futuro della serie e, in particolare, del nome di *Modern Warfare*, che potrebbe rimanere nelle mani di West e Zampella, i quali con tutta probabilità cercheranno di portare con loro i personaggi chiave dello studio per fondarne uno nuovo. La storia si ripete? Anni fa, dopo l'uscita di *Medal of Honor: Allied Assault*, Zampella e West si staccarono dai 2015, Inc., ai tempi nella scuderia EA, proprio per fondare Infinity Ward.

Activision Blizzard contro Infinity Ward: ecco la vera definizione di "Modern Warfare" (Guerra Moderna).

Internet: www.infinityward.com

Sprea editori
ITALY

I migliori VIDEOGIOCHI con la tua rivista preferita

GMC 150 – Natale 2008
Il miglior RTS ambientato nella Seconda Guerra Mondiale. Un capolavoro da non perdere!
COMPANY OF HEROES

GMC 151 – Gennaio 2009
Il genere delle avventure grafiche non ha mai visto protagonisti più fuori di testa!
SAM & MAX SEASON ONE

GMC 152 – Febbraio 2009
La simulazione di guida ambientata nel Campionato Mondiale Gran Turismo.
RACE 07 OFFICIAL WTCC GAME

GMC 153 – Marzo 2009
L'inimitabile simulatore di divinità vi attende con sfide appassionanti!
BLACK & WHITE 2

GMC 154 – Aprile 2009
Avventura e horror vi terranno incollati al monitor!
PENUMBRA BLACK PLAGUE GOLD

GMC 155– Maggio 2009
Bolidi superveloci, tuning e gare mozzafiato!
NEED FOR SPEED CARBON

GMC 156 – Giugno 2009
Lara Croft in un'avventura indimenticabile!
LARA CROFT TOMB RAIDER ANNIVERSARY

GMC 157 – Luglio 2009
Un intero sistema solare da conquistare!
WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR SOULSTORM

GMC 158 – Agosto 2009
Un'epopea sconfinata, tra battaglie e commerci nello spazio!
X3 REUNION 2.0

GMC 159 – Settembre 2009
La migliore unione di GdR fantasy e strategia in tempo reale!
SPELLFORCE 2 + DRAGON STORM

GMC 160 – Ottobre 2009
Uno dei più emozionanti FPS ambientati nella Seconda Guerra Mondiale!
MEDAL OF HONOR AIRBORNE

GMC 161 – Novembre 2009
Uno degli spararatutto tattici più riusciti di sempre!
RAINBOW SIX VEGAS 2

ISTANTANEA SU: HUNTED: THE DEMON'S FORGE

- **Casa:** Bethesda Softworks
- **Sviluppatore:** InXile Entertainment
- **Genere:** Sparatutto cooperativo
- **Requisiti di sistema:** Processore dual core, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB
- **Internet:** www.inxile-entertainment.com
- **Nei Negozi:** Fine 2010
- **Perché aspettarlo:** Per vivere un'avventura fantasy centrata sull'azione e sulla cooperazione, e per provare il brivido di uno sparatutto in terza persona moderno, in un'ambientazione fatta di spade, archi e incantesimi.

Ecco un esempio di cooperazione: Caddoc colpisce con violenza il terreno, facendo levitare un nemico, lasciandolo completamente inerme alle frecce di Elara.

Nonostante eccellano in campi diversi, entrambi gli eroi hanno accesso a tutti i tipi di armi.

UNA MANO LAVA L'ALTRA

Gli incantesimi disponibili, secondo il bersaglio scelto, potranno danneggiare i nemici o fornire supporto al proprio alleato. Questo meccanismo, stando alle promesse degli sviluppatori, sarà d'importanza centrale mano a mano che si prosegue nel gioco, anche perché le situazioni in cui si troveranno i due eroi saranno sempre più impegnative, e richiederanno un livello di ragionamento e cooperazione superiore a quello di altri titoli di questo genere.

HUNTED: THE DEMON'S FORGE

I vecchi giochi di ruolo incontrano i moderni sparatutto.

IL POTERE DI SCEGLIERE

Nonostante il progresso all'interno del dungeon sia rigorosamente lineare, in alcuni momenti i giocatori avranno più di un modo per superare determinati ostacoli. Un combattimento difficile, per esempio, potrà essere risolto alla vecchia maniera, ma anche facendo crollare una pesante colonna sui nemici ricorrendo alla forza di Caddoc.

LA storia dei giochi di ruolo digitali e dei mondi fantasy su PC è ricca di ricordi affascinanti, e attraversa tutta l'evoluzione dei videogiochi.

Verso la fine degli Anni '70, infatti, molti dei giovani studiosi universitari che avevano accesso a dei computer erano anche accaniti fan di "Dungeons & Dragons", e cercavano di riprodurre su schermo le emozioni provate con il celebre GdR cartaceo. Nacquero così i MUD (sigla per multi user dungeon), esperienze fantasy composte solo da caratteri di testo. Progressivamente si arrivò a trasposizioni più sofisticate, come *Eye of the Beholder*. Stiamo parlando di un passato remoto, ma caro a tanti videogiocatori che, lavorando di fantasia, sognavano un futuro in cui le limitazioni tecniche non avrebbero più frenato una riproduzione "realistica" delle avventure di maghi, draghi e guerrieri.

È così che Matthew Findley, presidente di InXile, ci ha presentato *Hunted: The Demon's Forge*, dicendoci che, finalmente, la tecnologia è pronta a realizzare i sogni di quell'era ormai lontana. Dopo una simile premessa ci aspettavamo di vedere un gioco di ruolo, ma quel che si è mosso sullo schermo ci ha sorpreso, mostrandoci uno sparatutto con visuale in terza persona, pensato esplicitamente per essere giocato in cooperativa. "Negli ultimi anni si sono affermati motori molto potenti, come l'Unreal Engine 3 (usato anche per *Demon's Forge*, N.d.R.), sulla scia dei quali è nata una corrente di sparatutto in terza persona fortemente influenzata da *Gears of War*. Nessuno ha utilizzato queste meccaniche di gioco e questi engine applicandoli in ambiti fantasy. Abbiamo visto invasioni aliene, guerre mondiali e marine spaziali, ma nessuno ha cercato di tradurre in un formato improntato all'azione le atmosfere dei vecchi giochi di ruolo fantasy", ci racconta Findley, ponendo fieramente l'accento sullo stile fantasy classico adottato, fatto di Elfi, guerrieri e dungeon da esplorare. Tutto, dal look dei due protagonisti all'aspetto delle armi, sembra uscito da un manuale del Dungeon Master di vent'anni fa, con uno stile quasi stereotipato. Alcuni ne apprezzeranno lo spirito, mentre altri probabilmente lo troveranno un po' infantile. In ogni caso, non si può discutere sul fatto che *Hunted* abbia una personalità ben marcata.

Quel che è più interessante, però, è la struttura del gioco vero e proprio, che ricalca uno sparatutto come *Gears of War* concentrandosi ancor di più sull'aspetto cooperativo. Le avventure di *Hunted* si affronteranno sempre in due, con un amico o con un'Intelligenza Artificiale, controllando altrettanti personaggi pensati per essere strettamente interdipendenti. Avremo Caddoc, un nerboruto guerriero esperto nel combattimento in corpo a corpo, ed Elara, una bella elfa con una predilezione per archi e balestre. I livelli sono chiaramente pensati per fare interagire i due eroi, con barriere per ripararsi e diverse vie per raggiungere l'obiettivo (il progresso, però, è assolutamente lineare).

I game designer incoraggiano i giocatori a dividersi, scegliendo posizioni e tattiche diverse, ma li ricompensano quando riescono a collaborare. Per ottenere un simile risultato, tutte le abilità e i poteri

Lo stile della grafica ricalca tutti gli stereotipi del fantasy.

PICCOLI EROI CRESCONO

Proseguendo nella trama, Caddoc ed Elara otterranno dei magici artefatti da dare a Seraphine, lo spirito che ha commissionato l'avventura. In cambio, questa misteriosa entità garantirà loro nuovi poteri, che in termini di gioco si tradurranno in un albero di abilità da scegliere e poteri da sbloccare.

SCAMBIO DI RUOLI

Hunted: The Demon's Forge punta tutto sull'azione e sul divertimento, anche a costo di ricorrere a espedienti poco realistici. Visto che l'esperienza di gioco cambia radicalmente secondo il personaggio controllato, a ogni punto di controllo è stata messa una particolare sfera che consente agli spiriti dei due eroi di scambiarsi di posto. In questo modo, senza mai interrompere la partita, i giocatori potranno alternarsi a piacimento, rendendo le partite ancor più varie.

Pur avendo poteri diversi, entrambi gli eroi saranno in grado di fare incantesimi.

"SI GIOCHERÀ SEMPRE IN DUE, CON UN AMICO O CON UN'INTELLIGENZA ARTIFICIALE"

magici sono stati studiati con in mente il multiplayer, e funzionano come attacchi in caso bersaglino i nemici, e come potenziamenti se lanciati sul proprio alleato. Una palla di fuoco danneggerà i mostri con un danno ad area, in alternativa fornirà a Caddoc un momentaneo aumento della resistenza e della forza fisica. Allo stesso modo, Elara avrà a disposizione incantesimi per bloccare i nemici, lasciando al guerriero il piacere di spazzarli via con possenti colpi di spada. Il concetto di cooperazione si applica anche ai boss, che per essere sconfitti dovranno prima essere capiti, e poi attaccati con un'azione coordinata. Abbiamo visto un potente demone cornuto, apparentemente invulnerabile a tutti gli attacchi, che i due hanno prima indebolito con la magia, e poi finito con una mossa tanto cruenta quanto spettacolare: Caddoc lo ha afferrato per le corna, ed Elara, dalla distanza, lo ha giustiziato con una freccia scagliata nel suo unico punto debole, prima coperto dalla corazza intorno alla testa.

Oltre a questo, sparsi per i dungeon troveremo alcuni enigmi, la cui risoluzione richiede prevedibilmente l'intervento di entrambi i partecipanti alla partita. Nel livello mostratoci, per esempio, c'era una grande faccia di pietra, con un occhio chiuso e uno aperto, con al suo interno un globo infuocato. Salendo su un apposito interruttore sul pavimento, la seconda palpebra si apriva, scoprendo così un altro globo da incendiare con una magia ben piazzata, aprendo una porta segreta con tesori al suo interno. Il sistema di *Hunted: The Demon's Forge* sembra funzionare e il suo concetto base è interessante. Non possiamo fare a meno di notare, però, che al di là delle sue buone idee e della sua valida realizzazione, il nuovo titolo di Bethesda non è riuscito a impressionarci. Tutto quel che abbiamo visto finora si è rivelato ben fatto e di indubbia qualità, ma niente ci è parso far spiccare *Hunted* sui tanti pezzi grossi che, negli ultimi mesi, affollano il mercato.

Prima dell'arrivo sugli scaffali, in ogni caso, ci sono ancora svariati mesi di sviluppo, quindi non escludiamo che i programmatori di InXile possano ancora giocarsi qualche asso nella manica.

GIOCHI COMPUTER

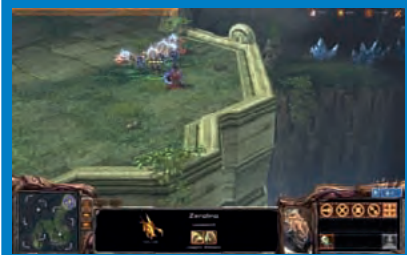
ISTANTANEA SU: *STARCRAFT II*

- **Casa:** Activision/ Blizzard
- **Sviluppatore:** Blizzard
- **Genere:** RTS
- **Requisiti di sistema:** CPU 3 GHz, 1 GB RAM, scheda 3D 256 MB
- **Internet:** www.starcraft2.com
- **Nei Negozi:** Estate 2010
- **Perché aspettarlo:** *StarCraft* è, probabilmente, l'RTS più famoso e giocato del nostro sistema solare, con una popolarità che, a dodici anni dalla pubblicazione, non accenna a diminuire, al punto di essere assurto (in nazioni come la Corea del Sud) a livello di "sport nazionale". *StarCraft II* non reinventerà la ruota, ma proporrà miglioramenti a tutto campo dell'originale, con una componente narrativa del livello qualitativo cui ci ha abituato Blizzard.

Dal menu degli aiuti si può accedere a un pannello che riassume le caratteristiche di tutte le unità.

Occupare le "torrette d'osservazione" sparse per il campo di battaglia consente di sorvegliare meglio lo stesso.

ZONE DI BATTAGLIA

Blizzard sta riversando un'enorme cura nella realizzazione delle mappe multiplayer per *StarCraft II*: l'esperienza complessiva, infatti, non deriverà solo dall'interazione tra le razze, ma da come ogni mappa esalterà o tarperà alcune delle loro potenzialità. Inoltre, alcune saranno più adatte a strategie offensive, mentre altre favoriranno chi preferisce una pianificazione lenta e difensiva. Tra le caratteristiche dei campi di battaglia, troveremo aree di minerali particolarmente redditizie (che daranno quindi un gettito maggiore prima di esaurirsi), punti di osservazione che, quando occupati, permetteranno di osservare cosa accade in vaste zone di territorio, dislivelli (superabili solo da unità con caratteristiche particolari) e così via.

STARCRAFT II

Abbiamo provato la Beta di *StarCraft II*, scoprendo il suo fascino... in un rush.

LA MIA BANDA PARLA ZERG

***StarCraft II* verrà distribuito nel nostro Paese completamente tradotto e doppiato in italiano. In base a quanto abbiamo visto nella Beta (disponibile anche nella nostra lingua), è stato veramente fatto un ottimo lavoro.**

CI sono voluti pochi secondi per familiarizzare con *StarCraft II*, e pochi minuti per essere fulminati dal primo "rush"!

Era la nostra prima partita e la Beta pubblica del gioco era iniziata da meno di un'ora. Al comando dei Terran (gli "space marine" di *StarCraft*) stavamo provando la sensazione di chi, tornato a suonare il pianoforte dopo un periodo di pausa, scopre che le dita ricordano perfettamente i tasti e le movenze per produrre, nelle mappe virtuali, le nostre melodie strategiche preferite. Tutto molto poetico! Talmente poetico, a dire il vero, che quando, *quattro minuti dopo*, siamo stati fulminati da un "rush" Protoss, la stecca è stata notevole.

Se abbiamo raccontato questo episodio è per sottolineare il primo e più forte impatto che si prova a giocare a *StarCraft II*: il gioco è, essenzialmente, *StarCraft* in 3D. Lo è nella grafica (che, pur essendo ora in 3D, al massimo livello di zoom ricorda il 2D isometrico di *StarCraft*), nella configurazione delle hotkey, nella pianificazione e nella fluidità dello sviluppo delle strategie. È come tornare in una vecchia e amata dimora, sia pure completamente rinnovata, e ritrovare tutte le cose come le ricordavamo. Questo, lo sottolineiamo, non è affatto un difetto: Blizzard ha preso un titolo da molti ritenuto virtualmente perfetto, e ha profuso ogni sforzo nell'ampliarlo e levigarlo con cura.

StarCraft II presenta alcuni cambiamenti importanti, come nuove unità, modifiche a quelle già incontrate e alberi tecnologici rivisti. Ma ciò che probabilmente avrà maggiore impatto sulla giocabilità sono le nuove interazioni con l'ambiente. I mezzi e le creature di *StarCraft II* possono ora, in base alla loro natura e alle tecnologie ricercate, "balzare" attraverso aree di terreno non normalmente attraversabili (come i precipizi), teletrasportarsi per brevi distanze, e attaccare non solo le installazioni nemiche, ma anche alcuni elementi del paesaggio. In particolare, quest'ultima possibilità è stata sfruttata da Blizzard per le mappe "da principianti" per le partite multiplayer. Le basi dei contendenti inizieranno, infatti, con le strade principali d'accesso bloccate da enormi macigni, che dovranno essere distrutti prima che si possa accedere alle aree di partenza (o anche per uscire da esse); in questo modo, si eviteranno i summenzionati "rush", tanto odiati dai neofiti in quanto tendono a generare partite così brevi che, letteralmente, i nuovi arrivati non hanno il tempo di imparare dall'esperienza.

Le nostre prove con la Beta mostrano che il gioco ha mantenuto tutta la "purezza" e l'immediatezza dell'originale. Le razze sono ancora le solite tre (Terran, Protoss e Zerg) e ognuna è caratterizzata da una propria filosofia. I Protoss sono orride creature biologiche (vagamente ispirate agli Alien dell'omonima serie di film) capaci di svilupparsi con rapidità innaturale, di assimilare altre specie, e di travolgere

Tra le armi più terribili a disposizione dei Terran, c'è il "tradizionale" attacco nucleare.

REQUISITI UMANI

Al momento di andare in stampa, Blizzard non si è ancora pronunciata sui requisiti tecnici di *StarCraft II*. Noi, però, siamo riusciti a giocare alla Beta multiplayer al massimo livello di dettaglio, e con una risoluzione di 1920x1200, con un PC così configurato: processore Intel Quad 6600, GeForce 8800GT, 2 GB RAM. Non si tratta di requisiti eccezionali e pensiamo che Blizzard abbia compiuto uno sforzo particolare per assicurarsi che il gioco riuscisse a girare senza problemi sulla più ampia varietà di PC possibile, anche quelli non recentissimi.

Le installazioni Protoss devono essere costruite entro una "rete energetica" generata da appositi piloni.

UNA STORIA IN TRE CAPITOLI

StarCraft II verrà pubblicato in tre parti, acquistabili e installabili separatamente, e ognuna dedicata a una delle tre razze che abitano l'universo del gioco. La prima, intitolata *Wings of Liberty*, sarà centrata sui Terran, e avrà come protagonista Jim Raynor – ufficiale dell'esercito nel primo capitolo, ma ora un mercenario deluso e amareggiato. Per la prima volta nella serie, la campagna avrà elementi non lineari, con la possibilità di scegliere "incarichi" differenti a ogni nuova missione. Seguirà il capitolo *Heart of the Swarm*, dedicato agli Zerg e alla "Regina delle Lame", Kerrigan (già famosa per il primo *StarCraft*); questa puntata avrà elementi di GdR, con la possibilità di personalizzare la "crescita" della Regina di scenario in scenario. Infine, saranno i Protoss a concludere la saga con *Legacy of the Void*, che introdurrà un sistema diplomatico richiesto al templare Zeratul per ottenere tecnologia dalle varie tribù in cui è divisa la sua stirpe. Ogni campagna sarà composta da 26-30 missioni. Stando a Blizzard, ogni espansione conterrà inoltre elementi addizionali per il multiplayer per la razza a cui sarà dedicata.

"HA MANTENUTO TUTTA LA PUREZZA E L'IMMEDIATEZZA DELL'ORIGINALE"

ogni avversario con la semplice forza del loro numero. I Protoss sono una razza extraterrestre estremamente avanzata, che impiega tecnologie sofisticate e poteri mentali, ma che può contare solo sulla qualità delle proprie scarse truppe. Infine, i Terran sono i "buoni vecchi marine dello spazio" tipici anche di giochi come *Dawn of War*, e rappresentano non solo un giusto equilibrio tra i due grandi avversari, ma anche la fazione più intuitiva da gestire – grazie a tecnologie in molti casi ispirate a versioni futuribili delle armi contemporanee.

La Beta ci ha anche permesso di dare un'occhiata al nuovo servizio "Battle.net 2.0", contenuto in tutti i tre i capitoli della saga in cui *StarCraft II* è diviso (come spieghiamo altrove in queste pagine), e che permetterà di interconnettere tutti i giochi Blizzard (compreso il primo *StarCraft*). La Beta, naturalmente, presentava solo *StarCraft II*, ma abbiamo potuto notare un efficiente servizio di "matchmaking" capace di trovare rapidamente uno o più avversari per una partita dalle caratteristiche da noi impostate – o di saltare immediatamente in uno scontro a caso e iniziare subito a divertirsi.

Attualmente, Blizzard sta analizzando i commenti dei giocatori iscritti alla Beta, utilizzandoli per rifinire e bilanciare ulteriormente i rapporti di forza tra le tre fazioni. L'obiettivo è quello di garantire la stessa esperienza dell'originale: tre schieramenti perfettamente equilibrati, ma ognuno caratterizzato da una propria "filosofia" strategica – così da garantire una varietà di tattiche pressoché infinita. I commenti sui forum sono accesi ed entusiastici. A noi non resta che attendere con impazienza la pubblicazione del primo "capitolo" della trilogia, *Wings of Liberty*, atteso per l'estate del 2010.

GIOCHI COMPUTER

ISTANTANEA SU: *THE SETTLERS 7: PATHS TO A KINGDOM*

Casa: Ubisoft

Sviluppatore: Blue Byte

Genere: Gioco gestionale

Requisiti di sistema: CPU 3 GHz, 1 GB RAM, scheda 3D 256 MB

Internet: http://thesettlers.it.ubi.com/the-settlers-7

Data di uscita: Primavera 2010

Perché aspettarlo: In tempi recenti, i giochi di *The Settlers* avevano enfatizzato sempre più l'aspetto militare e di conquista, a scapito della crescita economica e dello sviluppo pacifico. Ubisoft e Blue Byte sono partiti dalla giocabilità, comunque in sé molto buona, del precedente capitolo, arricchendola di nuove opportunità d'espansione. Il risultato dovrebbe essere un benvenuto "ritorno alle origini" per questa classica serie di titoli.

Un comodo box riassume la situazione economica del regno, mostrando la produzione complessiva di risorse.

Per strappare un edificio al nemico, occorrerà occuparlo per un determinato periodo di tempo.

COLONI A CONFRONTO

Ubisoft sottolinea che la campagna in dodici scenari gustabile in single player è anche una sorta di grande "tutorial" che prepara i futuri governanti alle sfide multigiocatore. *The Settlers 7* supporta mappe su cui possono scontrarsi fino a 6 partecipanti: territori immensi che possono condurre a partite molto lunghe. In più, un sistema personalizzato di creazione dei match terrà conto di un gran numero di statistiche inerenti ogni giocatore (per esempio, quanto egli sia incline a svilupparsi economicamente, piuttosto che militarmente), fornendo così la possibilità di selezionare avversari con stili di gioco simili ai nostri – o, magari, completamente opposti.

THE SETTLERS 7: PATHS TO A KINGDOM

La settima avventura dei piccoli coloni.

CONTRIBUTI GENIALI

Per *The Settlers 7* Blue Byte si è avvalsa del genio creativo di Bruce Shelley, co-autore, tra le altre cose, di classici come *Civilization* e la serie *Age of Empires*. Shelley, da sempre fan dei piccoli coloni, aveva espresso il desiderio di partecipare allo sviluppo del nuovo gioco, e Blue Byte non si è fatta sfuggire l'occasione. Il suo lavoro è consistito, soprattutto, nell'espansione degli aspetti non militari di *Paths to a Kingdom*, soprattutto quello economico.

NON c'è pace per i Settler. La loro nuova "avventura" li trasporta nell'immaginario regno di Tandria, in una versione vagamente fiabesca dell'Europa rinascimentale.

Il Re è stato deposto in seguito a una rivolta, e le città, i villaggi e le risorse della landa sono ora preda di ogni sorta di malfattori e "pretendenti". Spetta al giocatore, nei panni dell'energica principessa Zoe, riportare ordine e unità – possibilmente non solo a colpi di alabarda, ma vincendo "cuori e menti" dei sudditi con una rinnovata prosperità e stabilità economica. La modalità single player di *The Settlers 7: Paths to a Kingdom* (testata in una Beta avanzata del gioco) è divisa in 12 "missioni" che narrano la storia di Zoe. L'obiettivo finale è sempre la conquista delle varie regioni in cui si è frammentato il regno, ma la produzione delle truppe richiede una solida base economica, mentre ottenere la superiorità scientifica sugli avversari garantisce vantaggi in battaglia anche in caso d'inferiorità numerica.
Esistono vari tipi di strutture che possiamo collocare sulla mappa, quali mappe, cave o baite. Ogni struttura è in grado di ospitare fino a tre centri di produzione: per esempio, intorno a una baita si possono erigere capanni di taglialegna (che si procurano legno da vicine foreste) o segherie (che lo trasformano in tavole utili per la costruzione). I prodotti finiti vanno inoltre trasportati ai depositi: centri di distribuzione che consentono, finalmente, di usarli per sviluppare ulteriormente il regno. L'elemento più rilevante nella serie di *The Settlers* è, fin dalle sue origini, la necessità di creare una rete di strade che colleghi i vari centri di produzione e fabbricazione. Più tale rete sarà funzionale, più rapidamente i piccoli coloni muoveranno i beni sulla mappa, e più solida sarà la nostra economia.

"ECONOMIA E SVILUPPO SCIENTIFICO TORNANO A ESSERE IMPORTANTI"

Inoltre, alcune materie prime, come il legno, si rinnovano ciclicamente, ma altre, come la pietra, no: una volta esaurita una cava, diverrà inutile. Un modo per aggirare tale limite è, per esempio, fornire ai lavoranti cibo di migliore qualità, aumentando così il loro entusiasmo e il "gettito" complessivo di pietra prima che sia necessario spostarsi a un altro giacimento (se c'è...). È così facile intuire come ogni mappa si presti ad approcci strategici multipli.

Visivamente, il gioco impiega un piacevole stile tra il naif e il grottesco, che ricorda un po' quello di *King's Bounty*. Nella Beta che abbiamo potuto testare, la grafica è risultata relativamente fluida al massimo livello di dettaglio anche su un PC di medie prestazioni; naturalmente, occorre ricordare come, in questo genere, anche prestazioni inferiori agli ottimali 30 fotogrammi al secondo possono risultare accettabili.

The Settlers 7 sembra intenzionato a riportare nella serie quell'equilibrio che, ultimamente, si era un po' perso a favore dell'aspetto militare. Quanto abbiamo visto finora ci ha lasciato una buona impressione. Occorrerà vedere come il prodotto finito si misurerà con il suo attuale principale concorrente: *Anno 1404* della stessa Ubisoft.

GIOCHI COMPUTER

F.3.A.R., ovvero **F.E.A.R. 3**, è quel terzo episodio di una consolidata serie di sparatutto **horror** che non t'aspetti. **Marco Salvaneschi** è volato a San Francisco per assistere **alla prima**, sorprendente ed esclusiva presentazione del gioco **Warner Bros**. tenutasi a due passi dalla prestigiosa sede della GDC 2010.

SEGNI PARTICOLARI

- **Genere:** Sparatutto in prima persona
- **Casa:** Warner Bros. Interactive Entertainment
- **Sviluppatore:** Day 1 Studios
- **Data di uscita:** autunno 2010
- **Giochi precedenti:** Day 1 Studios è già stato responsabile della conversione per Xbox 360 e PlayStation 3 del *F.E.A.R.* originale. Nel carnet dello sviluppatore americano, oltre all'interessante, ma poco fortunato sparatutto Fracture, si fanno notare anche i due capitoli della serie MechAssault per Xbox. Un'esperienza "robotica" che gioverà alle sezioni a bordo dei Mech super-corazzati di *F.3.A.R.*, riprese da quelle del secondo episodio.

Nel contesto di un'edizione della Game Developers Conference davvero significativa per il delicato periodo che il settore videoludico sta attraversando, ci si poteva aspettare d'incontrare più sviluppatori tesi che inattesi sviluppi.

Invece, proprio in un momento in cui quasi nessuno se la sente di rischiare, riproponendo seguiti su seguiti praticamente identici nelle loro meccaniche di gioco, gli sviluppatori di *F.3.A.R.* non sembrano mostrare paura alcuna nello stravolgere le dinamiche da sparatutto horror tipiche della storica serie.

Ciò che ha sempre caratterizzato la saga di *F.E.A.R.* rispetto agli altri sparatutto in prima persona è stato, infatti, quel senso d'inquietudine, angoscia e puro terrore (in rigoroso ordine crescente) vissuto nei panni dei suoi solitari protagonisti, prima il soldato "Point Man" della squadra anti-paranormale First Encounter Assault Recon, poi il membro della più convenzionale Delta Force, Michael Becket. Solitari e soli: con le loro paure e contro i loro nemici. Con *F.3.A.R.*, invece, lo sviluppatore Day 1 ci regala un nuovo, primo giorno per la serie, sintetizzandolo in un ardito quanto sorprendente ossimoro: "Divergent Cooperation", cooperazione divergente.

Ebbene sì: a sorpresa, il terzo episodio di *F.E.A.R.* mette al centro di tutto la cooperazione. Ma non una cooperazione qualunque, tra due personaggi qualsiasi. Piuttosto, un "divergent co-op" che diverge a partire proprio dai suoi due protagonisti. Che ci crediate o no, infatti, i personaggi principali, nonché completamente controllabili, di *F.3.A.R.* sono il già citato Point Man e suo fratello, quel Paxton Fettel che credevamo di aver liquidato alla fine dell'episodio originale. In effetti, si tratta del suo fantasma, che, in quella che sta diventando una sorta di "telenovela paranormale", ci sta benissimo. Ma procediamo a un sintetico riassunto delle puntate precedenti.

Le due squadre speciali governative, F.E.A.R. e Delta, nei primi episodi hanno agito parallelamente per sventare i piani di Paxton Fettel e del suo battaglione di supersoldati controllati telepaticamente, gestiti a loro volta come marionette dalla madre-bambina di Fettel e (si scoprirà) dello stesso Point Man, innocente vittima psichica quanto spietata carnefice psicotica delle ambizioni paranormali a fini bellici partorite dalla bieca Armacham Technology Corporation. Il tutto, alla fine, si risolve con una gigantesca esplosione

L'IMPORTANZA DI COLLABORARE

Per *F.3.A.R.*, Day 1 Studios si è assicurata la consulenza di due "mostri sacri" (e mai espressione fu più adatta) del genere horror: lo scrittore Steve Niles (autore della graphic novel da cui è stato tratto "30 giorni di buio" – il film con Josh Harnett – nonché di numerosi altri fumetti di successo a sfondo horror-sovrannaturale) e il leggendario regista John Carpenter ("Il Seme della Follia" e "Fog", giusto per citare un paio di pellicole). Se Niles si è occupato di collaborare alla stesura della sceneggiatura di *F.3.A.R.* (con particolare attenzione alle relative motivazioni e alle inusuali dinamiche familiari che legano i due protagonisti), Carpenter ha invece messo letteralmente in gioco la sua immensa esperienza nel genere horror per "girare" delle sequenze cinematiche che fossero davvero da P.A.U.R.A.!

■ Collaborare con qualcuno di cui non ci si fida può instillare ancora più paura che non collaborare con nessuno.

■ Come nel secondo *F.E.A.R., Project Origin*, ci saranno sequenze di combattimento a bordo di poderosi Mech.

purificatrice, che sembra inghiottire per sempre sia il cadavere di Fettel, sia la piccola Alma, rispettivi fantasmi compresi... E invece, evidentemente, non è così, visto che non solo Fettel torna in una nuova fantasmatica forma, ma anche Alma non è affatto una salma, più in salute e (para)normale che mai e incinta di nove mesi del suo terzo figlio, concepito con l'allucinato ausilio del soldato Becket. Ecco (più o meno) giustificata la formazione della strana coppia Point Man – Paxton Fettel.

La Campagna principale di *F.3.A.R.*, per quanto giocabile anche il singolo, vive ed è costruita interamente intorno all'improbabile cooperazione divergente dei due figli di un'Alma più determinata che mai a riunire la sua "adorabile" famiglia in una realtà ammorbata dalla sua crescente paranormale influenza. Una cooperazione divergente a partire dalle motivazioni dei suoi due protagonisti, quelle misteriose del trasparente fantasma di Fettel, e quelle indeterminate di un solitamente determinatissimo Point Man, che stavolta deve fare il punto della situazione e decidere da che parte stare: da quella del suo "ritrovato" fratello? O da quella di sua madre, portatrice di nuova vita come di nuovi morti? Oppure da quella dei suoi fidi, ma rarefatti compagni d'armi della squadra F.E.A.R., a costo però di spezzare per sempre gli unici, per quanto flebili e discutibili, legami familiari che gli restano?

> "Il terzo episodio di **F.E.A.R.** mette al centro di tutto la cooperazione"

È una cooperazione divergente anche e soprattutto in termini di giocabilità, visto che i due protagonisti non solo pensano probabilmente cose diverse, ma fanno, sentono e vedono effettivamente cose diverse. Giocare nei panni del soldato geneticamente modificato Point Man è un'esperienza più convenzionale, fatta di un folto arsenale di armi contemporanee e futuristiche, un rinnovato sistema di copertura (più funzionale e integrato che mai), e i già sperimentati super-riflessi sintetizzati nelle tipiche sequenze "bullet time" alla moviola.

Se, invece, si vestono i panni immateriali del fantasma di Fettel, a fare da contraltare a un'apparente maggiore vulnerabilità c'è una serie di abilità psichiche e paranormali che ha dell'incredibile, dalla telecinesi alla possessione dei nemici, passando idealmente attraverso la

■ È presto per trarre conclusioni sul motore grafico di *F.3.A.R.*: il gioco mostratoci era solo una "pre-Alpha build".

PAURA RIGENERATA

Se il copione originale è importante per creare la giusta atmosfera e innalzare la tensione emotiva dei giocatori, gli sviluppatori hanno pensato bene che in *F.3.A.R.*, nel quale tensione e paura sono elementi imprescindibili, tutto questo semplicemente non bastasse. Hanno quindi messo a punto una tecnologia proprietaria dal nome piuttosto indicativo: Generative Scare System. Ovvero, un sistema per (ri)generare casualmente spaventosi eventi sempre diversi e imprevedibili ai danni dei poveri giocatori, così da innalzare ulteriormente anche la rigiocabilità, attraverso un'esperienza sempre nuova e "spaventosamente" gratificante!

■ Il gioco è ambientato (non a caso) circa nove mesi dopo la conclusione dei due precedenti episodi paralleli.

CONTRAZIONI PARANORMALI

Questa la dovevamo ancora vedere. Neanche la nascita di un bimbo, per quanto "particolare", ispira buoni sentimenti come amore e speranza a questi diabolici sviluppatori videoludici! Naturalmente, stiamo parlando della condizione di Alma, ragazza-madre incinta del terzo figlio e apparentemente in pieno travaglio. Un travaglio che diventerà presto il vostro, visto che a ogni singola e sempre più frequente contrazione della "piccola" psicotica è associata una devastante manifestazione paranormale. "Rift Events", li chiamano gli sviluppatori: metafisiche scosse telluriche che sconquasseranno le vostre certezze belliche, e forse anche le vostre coscienze videoludiche.

capacità di vedere materialmente attraverso muri e ostacoli . Lo stile di gioco che scaturisce da questa, divergente, interazione pare piuttosto caratteristico, sia in relazione alle complementari potenzialità dei due alleati, sia perché non devono necessariamente essere tali fino in fondo.

Già, perché la caratteristica fondamentale del co-op di *F.3.A.R* è che collaborare con un "alleato" di cui non ti fidi può voler dire, per esempio, aiutarlo onestamente a scovare quelle armi nascoste che lui non può vedere, oppure scegliere maliziosamente di non farlo. Gli sviluppatori non sono stati volutamente chiari in merito, ma hanno suggerito un sistema di punteggio che premi o meno certi atteggiamenti, oltre a vere e proprie conseguenze in gioco (possibilmente intese in termini di evoluzione narrativa e di caratterizzazione personale) delle proprie scelte morali.
Oltre alla loro originale collaborazione quanto mai divergente, i due protagonisti dovranno però gestire anche orde di nuovi nemici paranormali liberati dal cosiddetto "Almaverse", l'universo parallelo di Alma, la dimensione alternativa dominata dalla presenza psichica dell'inquietante donna-bambina. E dipenderà proprio dalla qualità e dalla quantità di tali terrificanti sovrapposizioni dimensionali la compensazione, almeno parziale, della rinuncia (o, perlomeno, del ridimensionamento) a un'esperienza horror di terrore solitario come quella vissuta nei primi due episodi. Da quanto abbiamo visto, è difficile dire se e in che misura tale delicata operazione riuscirà, visto che gli sviluppatori ci hanno fatto passare da un combattimento all'altro, da una zuffa paranormale in cui Fettel "possedeva" e Point Man menava, a una spettacolare battaglia con entrambi a bordo di potenti Mech corazzati. In tali occasioni, più che constatare l'apparente validità delle rinnovate dinamiche di combattimento duale e le notevoli potenzialità di un motore grafico ancora da ottimizzare (soprattutto in termini di frame rate), non abbiamo potuto fare.

Sicuramente, però, in un prossimo futuro ci sarà tempo per esplorare più a fondo anche quest'aspetto, così come le altre modalità di gioco oltre a quella cooperativa (sia online, sia a schermo condiviso). Come sarà il multiplayer competitivo? Alla fine sarà davvero impossibile, come finora suggeritoci, giocare una Campagna parte in singolo e parte in co-op, magari saltando in partita "al volo" come secondo giocatore umano nei panni dell'altrimenti escluso Fettel? E come sarà gestita l'eventuale assenza dell'alleato in single player? Tutte domande cui risponderemo nelle prossime puntate dedicate a *F.3.A.R.*, la vostra "telenovela paranormale" preferita.
Non abbiate paura.

GIOCHI COMPUTER

NOMEN OMEN

Uno dei tormentoni dei primi tre giochi della serie *Gothic* è stata l'incapacità della sceneggiatura di rivelarci il nome del protagonista. Non che egli non lo avesse: semplicemente, ogni volta che qualcuno stava per pronunciarlo, succedeva qualcosa che gli impediva di farlo. Anche il nostro nuovo eroe ha un nome… e anche in questo caso, almeno in *ArcaniA*, non riusciremo a scoprirlo, e sempre per ragioni fortuite. La tradizione verrà dunque rispettata.

ArcaniA A Gothic Tale

JoWooD solleva il sipario sul quarto capitolo della saga di *Gothic*.Dopo tre puntate realizzate da Piranha Bytes, tocca ora a Spellbound prendere le redini di questa classica saga di giochi di ruolo per PC. **Vincenzo Beretta** è volato in Germania per scoprire cosa sta succedendo nelle terre di Myrtana… e oltre!

SEGNI PARTICOLARI

- **Genere:** Gioco di ruolo
- **Casa:** JoWooD
- **Sviluppatore:** Spellbound
- **Data di uscita:** 2010
- **Internet:** www.arcania-game.com
- **Giochi precedenti:** Spellbound è stata fondata in Germania nel 1994 da Armin Gessert, purtroppo recentemente scomparso. In realtà, il nucleo centrale della società opera fin dal 1987, ed è responsabile del classico *The Great Giana Sisters*. Tra gli Anni '90 e i primi 2000, Spellbound ha realizzato le serie *Airline Tycoon* e *Desperados*, nonché titoli come *Robin Hood: La Leggenda di Sherwood* e *Chicago 1930*.

Kehl è una cittadina nella Germania sud-occidentale. Siamo nel cuore dell'Europa e, guardando fuori dal finestrino durante il nostro viaggio in ferrovia, non abbiamo potuto fare a meno di notare quei paesaggi che paiono essere l'ispirazione primaria della saga di *Gothic*: dense aree boschive coprono valli e colline, mentre le aree pianeggianti sono punteggiate da piccoli villaggi dominati da chiese di pietra e dai loro svettanti campanili. A est si innalzano le vette innevate della regione della Foresta Nera.

È qui che si trovano gli studi di Spellbound, sviluppatori di *Desperados* e *Airline Tycoon*, nonché attuali "responsabili" della serie di giochi di ruolo portata al successo da Piranha Bytes. Dopo il terzo episodio, infatti, i cammini dei creatori originali e dell'editore JoWooD si sono separati. I ragazzi di Piranha Bytes hanno messo a frutto la propria esperienza iniziando una nuova saga con l'ottimo *Risen*. Ora è il momento di Spellbound per mettere alla prova il proprio talento con il quarto capitolo di *Gothic* – che rinuncia al titolo *Gothic IV* per un più "innovativo" *ArcaniA – A Gothic Tale*.

I nuovi sviluppatori iniziano con una spiegazione sulla scarsità di notizie che finora ha caratterizzato questo episodio. Fondamentalmente, tutto è dipeso da due fattori: la decisione di creare un gioco che potesse girare anche sulla console Xbox 360 di Microsoft, accompagnata dalla decisione, presa intorno alla metà del 2009, di "rivedere buona parte del progetto". In ogni caso, Spellbound assicura che la versione PC non sarà una semplice trasposizione del gioco per Xbox 360, ma che, come altri titoli (per esempio *Mass Effect*) si avvarrà delle potenzialità uniche della nostra piattaforma. Complessivamente, il nuovo capitolo ha richiesto tre anni di lavorazione.

LA QUIETE PRIMA DELLA TEMPESTA

ArcaniA si svolge circa 10 anni dopo la fine degli eventi di *Gothic III*. Tra i possibili finali del gioco precedente, gli sceneggiatori hanno scelto come "ufficiale" quello in cui il Senza Nome (lo storico eroe della saga) è divenuto re del continente di Myrtana. *ArcaniA* inizia su una piccola isola, molto al largo della costa orientale del grande continente, e presenta un nuovo protagonista. La decisione di creare un eroe inedito è nata sia dal desiderio di realizzare quello che, a tutti gli effetti, può essere definito un "reboot" della saga (un po' come i recenti "Batman" e "Superman" al cinema), sia per ragioni pratiche di narrazione: il vecchio protagonista, infatti, tradizionalmente iniziava ogni nuovo capitolo in parte smemorato e con solo una frazione delle abilità accumulate nella puntata precedente; tutto ciò stava diventando ripetitivo e alquanto improbabile.

La nostra controparte virtuale sarà, dunque, un giovane pescatore che conduce una vita tranquilla su un'isola dalle caratteristiche geografiche e culturali decisamente mediterranee. È fidanzato con la figlia del capo della comunità locale e la sua preoccupazione principale, all'inizio del gioco, è convincere il futuro suocero di essere

un buon partito. Ciò lo stimola a compiere una serie di incarichi e "lavoretti utili" per gli isolani durante un prologo che, di fatto, costituisce il tutorial del gioco. I veterani della saga di *Gothic* riconosceranno, tra gli abitanti, anche Diego: uno degli storici compagni del vecchio eroe, che si è ritirato da quelle parti in cerca di tranquillità. La presenza di Diego è il primo elemento a dare continuità alla saga.

Naturalmente, senza rovinare troppo le sorprese che aspettano il giocatore, la pace non può durare. Finito il tutorial, infatti, l'isola e il suo tranquillo popolo vengono estemporaneamente rasi al suolo (fidanzata inclusa), e al protagonista non resta che saltare su una piccola imbarcazione e recarsi nell'isola principale dell'arcipelago in cerca di vendetta. Da qui iniziano le sue avventure vere e proprie nel mondo di *ArcaniA*.

IL MONDO NUOVO

Geograficamente, il gioco si svolge quasi tutto su questa ben più vasta isola, situata anch'essa a est di Myrtana. In *ArcaniA*, infatti, non metteremo piede sul grande continente.

Alcuni giocatori di *Gothic III* hanno trovato l'esperienza di vagare per i vasti territori di Myrtana un po' troppo dispersiva, e Spellbound ha deciso, per il quarto capitolo, di creare un mondo di gioco più "compatto", senza per questo diluirne i contenuti, che saranno quindi maggiormente concentrati nelle aree che visiteremo. La mappa di pre-produzione che abbiamo visto, che posiziona le isole di *ArcaniA* in relazione alle altre terre visitate nella serie, mostra come la superficie di gioco sia comunque più 2-3 volte più vasta di quella di *Gothic 2*.

Anche l'esplorazione e la progressione della trama saranno più strutturate. Uno degli obiettivi di Spellbound era di mantenere la libertà d'azione, di scelta e di sviluppo del protagonista –

FANTASIE A FRENO

Nelle ormai lontane anteprime di *Gothic III* gli sviluppatori non avevano escluso, prima o poi, di pubblicare una utility che avrebbe consentito alla comunità di creare contenuti addizionali (come in *Oblivion* o *Dragon Age*). Tale opportunità, però, non si è mai materializzata. Alla nostra precisa domanda se qualcosa del genere è previsto per *ArcaniA*, i programmatori hanno risposto picche: sebbene esistano, naturalmente, dei programmi impiegati da loro per creare i contenuti del gioco, questi non sono pensati per il grande pubblico, ed è improbabile che verranno diffusi presso la comunità.

PRIMI PASSI

Il nostro eroe inizia con un set di caratteristiche prefissato, nonché con un aspetto già definito. Non potremo, dunque, sceglierne il sesso, la razza o il volto. In compenso, il prologo del gioco, che si svolge sulla nostra isola natia, consente di raccogliere i primi punti esperienza, grazie alle missioni del tutorial e, di conseguenza, di cominciare a scegliere quali abilità sviluppare. Il risultato sarà che, una volta giunti sulla grande isola principale, avremo già definito, in linea di massima, che genere di personaggio vorremo interpretare: se con inclinazioni da guerriero, ladro, mago, o una combinazione di questi tre "sentieri".

■ Le architetture variano tra le classiche cittadine gotiche, e aree più simili alle zone mediterranee.

EDIZIONE LIMITATA

Per *ArcaniA*, JoWooD prevede la pubblicazione di un'edizione speciale per collezionisti. Per ora, l'unico oggetto rivelato, tra i contenuti bonus, sarà una mappa di ottima qualità dell'intero mondo di *Gothic* – che mostrerà dunque anche i territori dei primi tre giochi e dove essi si trovino in relazione alle nuove isole.

BOTTE INTRICATE

Uno degli aspetti di *Gothic III* che Spellbound ha voluto migliorare a tutto campo è il sistema di combattimento. Sono state introdotte molte nuove mosse, soprattutto evasioni e parate, ma, in generale, è stato fatto un grosso sforzo per rendere l'esperienza più fluida. Ciò anche pensando alla possibilità, per i guerrieri dotati di poteri magici, di utilizzare entrambi i tipi di abilità durante gli scontri, creando combinazioni personalizzate di colpi, magari seguiti da incantesimi, da una schivata e da un nuovo attacco – il tutto mentre l'eroe cerca di destreggiarsi tra più nemici. Inoltre, sarà necessario scegliere con cura sia quando combattere, sia le tattiche appropriate in base agli avversari, in quanto, anche quando l'eroe ha raggiunto i livelli più elevati, gli scontri tenderanno sempre a essere realisticamente mortali, e trovarsi circondati da 4 o 5 nemici contemporaneamente, anche relativamente deboli, non sarà mai una situazione simpatica.

■ Il mondo di gioco è senza soluzione di continuità, e consente di spaziare con lo sguardo fino al lontano orizzonte.

da sempre uno dei punti di forza della serie – unendola a una giocabilità più focalizzata, con obiettivi chiaramente definiti. L'isola è divisa in "aree", che non corrispondono necessariamente a regioni politiche o geografiche, ma, più genericamente, a "territori in cui sta succedendo qualcosa". In ogni area dovremo affrontare ogni sorta di problemi, alcuni principali e fondamentali per la prosecuzione della trama, altri secondari e utili per guadagnare qualche punto esperienza in più.

Entro questi limiti, il nostro eroe sarà libero di decidere come affrontare i vari ostacoli in base ai talenti in suo possesso e, in alcuni casi, anche di scegliere se allearsi o meno con le fazioni locali. Alla fine, giungeremo comunque sempre di fronte al "guaio principale" che ci tiene bloccati, e la cui risoluzione consentirà l'accesso all'area successiva.

"Inizieremo le avventure di un eroe completamente nuovo"

Questa divisione in aree, è bene ripeterlo, è unicamente funzionale ai fini della trama. Il mondo di *ArcaniA* è un unico, grande ambiente senza soluzione di continuità. Non ci sono, quindi, "celle" che vengono caricate indipendentemente o ambienti separati per interni ed esterni (due limitazioni viste, per esempio, in *Oblivion*). Ciò significa anche che "all'orizzonte" potremo sempre intravedere il nostro obiettivo successivo, sia esso una città, un castello o altro – in una sorta di anticipazione delle avventure che ci attenderanno in futuro.
Pur essendo più piccola di Myrtana, paesaggisticamente l'isola è assai varia, con foreste, spiagge, città e villaggi architettonicamente molto diversi tra loro (si va da stili mediterranei a classiche strutture gotico-medievali), paludi e vaste aree sotterranee – alcune costituite da complessi di caverne naturali, altre costruite da una delle varie civiltà che abitano (o hanno abitato) in questi luoghi. I mostri e le razze che la popolano sono in parte nuovi alla saga, ma in parte creature già incontrate nelle precedenti avventure di *Gothic*, così da rafforzare ulteriormente il senso di continuità.

I MOLTI SENTIERI

Il nostro eroe, completando missioni e

ULTERIORI AVVENTURE

Il fatto che *ArcaniA* uscirà anche per Xbox 360 implica che, come è tradizione per i titoli pubblicati per la console Microsoft, ci saranno dei contenuti scaricabili addizionali (i noti DLC): mini avventure o espansioni su cui Spellbound non si è ancora pronunciata, ma delle quali ha garantito l'esistenza. Con ogni probabilità, potremo vederle anche su computer.

A prescindere dalle abilità che decideremo di imparare, saper tirare con l'arco rimarrà importantissimo.

TEMPO PER ESPLORARE

Il mondo di *ArcaniA* è caratterizzato da un completo ciclo giorno-notte, nonché da condizioni atmosferiche variabili. Queste dipendono dalla locazione geografica in cui ci troviamo e vengono generate in modo casuale, ma realistico (con un graduale passaggio, per esempio, da un cielo limpido a nuvoloso, e quindi pioggia). In alcuni momenti particolari della trama, però, gli sceneggiatori hanno stabilito un tempo atmosferico "prefissato", in modo da sottolinearne meglio gli aspetti emotivi. L'inizio, per esempio, è molto luminoso e soleggiato, mentre una battaglia cruciale potrebbe svolgersi durante un temporale. Una mancanza è che, per il momento, non è previsto un impatto delle condizioni di luce sulla capacità dell'eroe di "nascondersi": dipenderà unicamente dalla sua abilità anche in condizioni di oscurità o luce fioca.

In base alla divinità che venereremo, avremo accesso a magie di tipo diverso.

CON L'IMPERO O CON I RIBELLI

La grande isola su cui si svolge l'avventura principale di *ArcaniA* è governata da un barone e tormentata dalle azioni di un gruppo di ribelli. La trama evita di classificare l'una o l'altra fazione come "buona" o "cattiva", preferendo presentare una situazione con molte sfumature di grigio. Il giocatore potrà farsi una propria idea sulle ragioni delle varie parti, e decidere con chi allearsi. Malgrado questa scelta sia ovviamente cruciale per il gioco, gli sviluppatori sottolineano come, in ogni caso, gli avvenimenti di *ArcaniA* condurranno a un unico finale.

uccidendo nemici, guadagna punti esperienza che, superato un certo ammontare, gli permettono di passare di livello, e di ottenere punti abilità. Questi ultimi possono essere spesi per migliorare una varietà di caratteristiche, genericamente raggruppate sotto le tre tradizionali "professioni" dei GdR fantasy: Combattente, Mago e Ladro.

Tale sviluppo è assolutamente libero, ed è quindi possibile concentrarsi su un "sentiero" di sviluppo a scapito degli altri, oppure optare per un personaggio più bilanciato. Inoltre, anche per le varie professioni sono previste ramificazioni ulteriori: per esempio, la magia prevede varie "scuole" di incantesimi, legate alle varie divinità del mondo di *Gothic* e all'elemento che esse rappresentano (come Adanos per l'Acqua e la Neutralità, Innos per il Fuoco e il Bene, e Beliar per l'Oscurità e il Male).

Decidere oculatamente come progredire con il nostro eroe è reso ancora più importante dal fatto che, per la maggior parte dell'avventura, potremo contare solo su noi stessi. Occasionalmente, qualche missione vedrà un compagno unirsi a noi, ma saranno eventi rari. In compenso, molti nemici tenderanno ad agire in gruppo, magari schierando sia guerrieri, sia maghi, e richiedendo quindi lo sviluppo di tattiche da "commando" adeguate alle abilità che abbiamo appreso. Il giocatore potrà compiere scelte precise anche durante i combattimenti, per esempio decidendo se favorire precisione o danni inflitti quando tira con l'arco – il tutto a sua volta influenzato dal talento raggiunto nell'usare quest'arma.

Come ulteriore assistenza, il personaggio potrà contare su un completo sistema di creazione artigianale degli oggetti: raccogliendo, per esempio, piante nelle terre selvagge, o estraendo minerali dal sottosuolo, potrà creare pozioni, armi e corazze da utilizzare in avventura. In verità, gli sviluppatori sottolineano che alcuni tra gli oggetti più potenti del gioco potranno essere ottenuti solo in questo modo, non essendo disponibili presso i mercanti locali.

ATTESA PER IL RITORNO

Da quanto abbiamo potuto vedere a Kehl, Spellbound sta facendo ogni sforzo per preservare la giocabilità e l'esperienza uniche della serie *Gothic*, ampliandone al tempo stesso il mondo con l'introduzione dei nuovi territori e raffinandone la giocabilità sulla base dei consigli e dei suggerimenti giunti dalla sempre fedele comunità di appassionati. Se il nostro nuovo Senza Nome saprà anch'egli farsi... un nome, lo sapremo nel 2010, quando il gioco raggiungerà gli scaffali europei.

GIOCHI COMPUTER

IL VINCITORE SCEGLILO TU!

I MIGLIORI VIDEOGIOCHI DEL 2009
SI SFIDANO NELLA TERZA EDIZIONE DEL:

In collaborazione con:

4 CATEGORIE
GENERE - TECNICI - ASSOLUTI - SPECIALI
22 PREMI
TANTISSIMI VIDEOGIOCHI IN GARA

Armato di benchmark e di giganteschi dissipatori, Alberto "Pape" Falchi seziona e analizza nel dettaglio le caratteristiche più nascoste dell'hardware per giocare. Se avete domande e suggerimenti da sottoporre al Pape redazionale, l'indirizzo e-mail è: **albertofalchi@sprea.it**

LINGUAGGIO MACCHINA

Dopo alcune precisazioni sul nuovo sistema di protezione adottato da Ubisoft, passiamo ad analizzare due computer portatili, uno dei quali capace di supportare anche la visione stereoscopica. La novità è che non usa una scheda NVIDIA, ma la tecnologia TriDef, compatibile anche con le GPU di ATI. Infine, analizziamo una scheda madre per chi vuole proprio il massimo. Compresa la possibilità di fare l'overclock tramite il cellulare.

ANCORA SULLE PROTEZIONI

LA spinosa questione delle protezioni ha trovato più volte spazio su queste pagine. In passato, abbiamo criticato dei metodi decisamente invasivi (come Starforce), oppure apprezzato le scelte fatte (come le soluzioni adottate da Valve sulla piattaforma Steam).

Torniamo sul tema a causa del DRM adottato da Ubisoft, che obbliga i giocatori a rimanere connessi permanentemente alla Rete. In caso di disconnessione, per problemi del provider o dei server di Ubi, non si può proseguire. Un approccio che irriterà chi si appoggia ancora alle connessioni a consumo, ma anche i più fortunati possessori di ADSL e fibra ottica (come leggerete nelle nostre recensioni di *Assassin's Creed II* e *Silent Hunter 5*): il sistema, infatti, non è privo di bug che minano l'esperienza di gioco.

Capiamo perfettamente l'esigenza di proteggere le proprietà intellettuali e siamo disposti ad accettare qualche compromesso, ma crediamo anche che sia necessario trovare una giusta via di mezzo, che da un lato protegga l'investimento delle software house e dall'altro non si ripercuota sui giocatori. Obbligare un appassionato a rimanere sempre online, anche quando si gioca in single player è, dal nostro punto di vista, sbagliato: perché negare la possibilità di giocare in treno? Perché limitare pesantemente un utente nel caso di disconnessioni, anche solo momentanee? Senza contare che il sistema introdotto, al momento in cui scriviamo, è tutt'altro che a prova di bomba: un problema relativo alla sincronizzazione dei salvataggi con i server di Ubisoft ci ha precluso la facoltà di accedere alla nostra copia (originale e inscatolata, non un codice di anteprima per la stampa) di *Silent Hunter 5*, e a nulla sono serviti gli sforzi dell'ufficio stampa (che ringraziamo per il supporto) per risolvere la magagna (e se non ci siamo riusciti noi, ci chiediamo cosa possa fare un povero utente che incappa nel medesimo problema).

> "La nostra speranza è che Ubisoft torni sui propri passi"

Il week-end fra il 5 e il 7 di marzo è stato, poi, tragico per gli acquirenti: un problema ai server di Ubisoft ha inibito l'accesso a chiunque, scontentando non pochi giocatori. Il sistema non è neppure stato efficace a evitare la pirateria: a meno di 24 ore dall'uscita, era possibile scaricare dalle solite fonti le versioni illegali di *Assassin's Creed II* e *Silent Hunter 5*, che però Ubisoft sostiene non essere perfettamente funzionanti.

A parere di chi scrive, non è assurdo pretendere di far rimanere sempre collegati a Internet gli utenti per giocare, ma solo se la struttura del titolo in questione richiede una connessione. È il caso dei MMORPG, ma anche di giochi come *iRacing*, che obbligano a rimanere online persino per i solitari giri di test: nella simulazione di Kaemmer, infatti, tutti i tempi sul giro e tutte le statistiche sono sempre salvati online, e la struttura del gioco si basa proprio su tali statistiche, rendendo impensabile giocare scollegati. Nel caso di *Assassin's Creed II* e *Silent Hunter 5*, caratterizzati da una forte componente single player, non vediamo proprio tale necessità. Tra l'altro, sono entrambi titoli distribuiti tramite Steam, una piattaforma che include anche delle protezioni piuttosto efficaci, almeno per combattere la cosiddetta pirateria del "giorno 0", cioè impedire che il gioco sia disponibile prima del lancio ufficiale (secondo Valve, è quella che mina maggiormente le vendite).

I risultati ottenuti sinora da Ubisoft sono sconfortanti: la pirateria non è stata battuta e i giocatori hanno dovuto subire pesanti limitazioni, nella migliore delle ipotesi. Nella peggiore, proprio non possono godersi il titolo acquistato.

La nostra speranza è che Ubisoft torni sui propri passi e decida di cambiare approccio. In passato, ha dimostrato di sapere ammettere gli errori dopo le pesanti critiche a Starforce, e sarebbe apprezzabile se, anche questa volta, facesse marcia indietro.

■ *Silent Hunter 5* ci ha fatto impazzire. In tutti i sensi. Splendido gioco, almeno sino a quando non ha smesso di funzionare a causa di un problema relativo alla sincronizzazione con i server di Ubisoft.

ACER ASPIRE 8940G

Produttore: Acer
Distributore: Acer
Internet: www.acer.it
Prezzo: € 1.799

C'è chi si è fatto contagiare dalla mania dei netbook, e non accetterebbe mai di acquistare un PC che pesi più di un chilo, e chi, di contro, valuta i propri acquisti in relazione al peso: un chilo di GPU, 800 grammi di dissipatore per il processore, RAM con sistemi di raffreddamento bizzarri da almeno 300 grammi a banco e via dicendo.

È a questi ultimi che sembra indirizzato l'Aspire 8940G, un "portatile" di generose dimensioni e perfetto per fare del sollevamento pesi quotidiano. In parole povere, il tipico computer che non vorrete mai portarvi in giro, ma che offre i vantaggi di un PC desktop senza problemi di ingombro e di estetica.

Il portatile di Acer si distingue anche per la cura nel design e, a dispetto delle dimensioni, l'unità è elegante e fa una bella figura, merito anche di uno schermo "lucido". Probabilmente, maledirete la bellezza di tale display non appena vi troverete a usare il computer in condizioni non ottimali, per esempio su un treno con la luce che entra dal finestrino, o all'aperto. Magari lo apprezzeranno le ragazze, che potranno contare su un perfetto specchio di generose dimensioni, ma per vedere qualcosa oltre alla vostra faccia, dovrete faticare non poco.

"Se siete appassionati di multimedia, è un PC notevole"

In condizioni d'illuminazione ottimali, invece, la visione è perfetta, che si tratti di film o videogiochi. Se siete appassionati di multimedia, questo Acer è un PC notevole: lo schermo è Full HD, ed è presente un fondamentale lettore Blu-ray. Se volete godervi i film sul grande schermo, non avrete che l'imbarazzo della scelta, visto che sono presenti uscite VGA, HDMI e Display Port. Anche la tastiera è studiata per un utilizzo multimediale: a lato del tastierino numerico, infatti, si trovano i tipici tasti per gestire velocemente il lettore (play, pausa, volume e via dicendo).

Di contro, potrebbe non essere la soluzione ideale per un giocatore accanito: il potente processore core i7 Q820 è affiancato da una GeForce 240M, perfetta per l'accelerazione dei filmati, ma non ideale per il rendering dei videogiochi, soprattutto se volete goderveli alla risoluzione nativa del display, di 1920x1200. Se non vi preoccupa scendere con il dettaglio grafico, potreste anche accontentarvi, ma scordatevi di gustare un FPS recente come meriterebbe.

Un ultimo appunto sul prezzo, che ci è parso decisamente elevato. Non ci aspettavamo una PC economico, considerando il grande display, la potente CPU e la presenza di una batteria a 9 celle, ma i 1.799 euro richiesti ci sembrano un po' troppi, considerata la GPU montata.

Nonostante la potenza e le dimensioni, la batteria a 9 celle permette un'autonomia accettabile.

Una CPU molto potente e una GPU discreta lo rendono un buon PC, soprattutto per uso multimediale. Purtroppo, la piccola GeForce 240 non regge bene lo schermo Full HD e bisognerà abbassare molto la risoluzione. Il prezzo, poi, è elevato.

6½

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere...

MICROSOFT REAGISCE

Da semplice idea, il progetto Courier di Microsoft si sta rapidamente trasformando in un prodotto reale, in risposta al clamore prodotto dall'arrivo dell'iPad di Apple. Courier sarà un tablet spesso solo 2,5 cm, pesante meno 500 grammi e basato su piattaforma Tegra 2.
Le sue dimensioni saranno inferiori rispetto alla controparte Apple, grazie a due schermi ripiegabili a portafoglio e caratterizzati da una diagonale totale di 7 pollici, abbinati a una fotocamera da 3 Megapixel. A caratterizzare il prodotto sarà soprattutto il software, basato su Windows CE 6 e su un'interfaccia multitouch da usare con pennino, volta al riconoscimento della scrittura e infarcita di funzioni di ritaglio, duplicazione e impaginazione di testi. Non mancheranno le funzioni di navigazione Web, un'uscita cuffie e la piena compatibilità con le più famose applicazioni di Microsoft, ma il Courier, nella sua forma attuale, più che un PC sembra essere un'evoluta agenda elettronica collegata alla Grande Rete.

UN PC A 100 EURO

Si chiama Minimind ed è prodotto da Mindtech. È un portatile caratterizzato da un piccolo schermo da 7 pollici con la risoluzione di 800x480, una CPU AK7802L a 266 MHz e 512 MB di RAM. Non manca una scheda flash da 2 GB per l'archiviazione dei dati e il supporto al Wi-Fi. È leggero e ha un'autonomia che supera le sette ore. Non è potente come un moderno smartphone, ma costa anche molto meno: 100 euro.

RADEON COLOSSALI

In attesa di ricevere le GPU DX 11 di casa NVIDIA, i produttori di VGA si sbizzarriscono sull'architettura Cypress di ATI, allontanandosi dai modelli di riferimento canadesi. Asus ha annunciato la ROG Matrix 5870 da 2 GB di RAM, caratterizzata

ASUS MAXIMUS III EXTREME

- **Produttore:** Asus
- **Distributore:** Asus
- **Internet:** www.asus.it
- **Prezzo:** € 319

Dopo anni di dissipatori enormi per il chipset, è un piacere vedere applicate soluzioni ugualmente efficienti, ma meno ingombranti.

IL mercato dei desktop ha rallentato nell'ultimo anno: se prima le motherboard erano fra gli oggetti tecnologici più venduti, nell'arco di poco tempo i consumatori hanno iniziato a interessarsi sempre meno dei computer "fissi".

E se già i portatili stavano iniziando a diffondersi in maniera massiccia, con l'uscita dei netbook il fenomeno è letteralmente esploso. Alla luce di queste considerazioni, non si rimane stupiti se, ultimamente, si sono viste poche nuove schede madri, quasi tutte in formati minuscoli, eccellenti per realizzare miniPC o Home Theater PC, ma poco interessanti per gli "smanettoni" più incalliti, che vogliono il supporto a qualsiasi tecnologia e la predisposizione all'overclock.

È dunque un piacere trovarsi di fronte a un nuovo prodotto dedicato a chi desidera il massimo, comprendendo addirittura caratteristiche non fondamentali, ma divertenti per chi si diletta a smanettare, come la possibilità di comandare l'overclock tramite un cellulare Bluetooth. Non ne vediamo l'utilità, ma dobbiamo ammettere che è una caratteristica quantomeno divertente.

Molto più utile, almeno per chi intende fare veramente sul serio con l'overclock, è la possibilità di cortocircuitare due contatti per riuscire ad avviare le CPU Clarkdale (i core i5, per intenderci) anche quando la temperatura è sotto lo 0. Una situazione comune a chi utilizza, per esempio, azoto liquido per spingere al limite il sistema. Come in tutte le motherboard della serie ROG, poi, è stata prestata molta attenzione ai materiali utilizzati, soprattutto per quanto riguarda i regolatori di tensione e i condensatori, in modo da garantire alla CPU un'alimentazione ancora più stabile e da ridurre ulteriormente le temperature che queste componenti sviluppano. Anche in questo caso, sono peculiarità che verranno apprezzate solo da chi è intenzionato a spingersi molto in alto con l'overclock.

"Si può gestire l'overclock tramite un cellulare Bluetooth"

Sono utili a tutti, invece, i controller SATA 6 e i nuovi USB 3.0: se avete dischi molto veloci in configurazioni RAID, possibilmente SSD, grazie al SATA 6 godrete di tempi di caricamento enormemente più rapidi rispetto ai tradizionali hard disk, anche ai migliori della classe. Allo stesso modo, i backup e i trasferimenti saranno più veloci, sempre che vi dotiate di un disco esterno compatibile con il recente standard USB 3.0. Impressionante il numero di slot PCI-Express: ben 5, che possono comodamente ospitare una configurazione con quattro GPU ATI o tre GPU NVIDIA (in modalità triple SLI).

La Asus Maximus III Extreme è una scheda che soddisferà le esigenze degli overclocker più fissati e non mancherà di esaltare i semplici fan della tecnologia, che saranno felici di avere il meglio. Naturalmente, non è una scelta per chi punta al risparmio: come prevedibile, la Maximus III Extreme costa parecchio. Certo, se volete raggiungere un record di overclock, avete poche alternative.

Una costosa motherboard dedicata a chi pretende solo il meglio del meglio. Ottima per chi vuole stabilire nuovi record di overclock, addirittura "esagerata" per chi ha pretese meno ambiziose.

9

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere...

da un sistema di raffreddamento basato su cinque pompe di calore, una circuiteria di alimentazione a 12 fasi, un condensatore Fujitsu di elevata qualità e, soprattutto, una GPU overclockata di base a 900 MHz, abbinata a moduli GDDR5 a 4900 MHz. Ancora più impressionante è la XFX 5970 Black Edition, su cui trovano posto due GPU a 850 MHz, 4 GB di RAM e il supporto alla tecnologia Eyfinity, raggiunta tramite l'utilizzo di 6 porte DisplayPort. Entrambe le schede necessitano di due connettori di alimentazione PCI-E a 8 pin e hanno un prezzo sensibilmente superiore alle normali Radeon della stessa famiglia, arrivando a superare i 1.000 euro nel caso della lunghissima XFX.

ARIA NUOVA

Durante il CeBIT, i produttori di sistemi di raffreddamento per PC hanno mostrato una vasta gamma di dissipatori ad aria dedicati alle CPU. Tra le proposte di CoolerMaster, la più interessante è il Vortex Plus pensato per gli Home Theater PC e alto solo 8 cm. La sua costruzione orizzontale non gli impedisce di includere ben 4 pompe di calore e una ventola da 92 mm, che produce una rumorosità variabile da 17 a 35 decibel. ThermalTake ha invece presentato Frio, un cubo di metallo alto 165 mm circondato da due ventole che soffiano un vortice d'aria fredda su ben 48 lamelle di alluminio. Le sue generose dimensioni non possono però competere con il prototipo di Scythe chiamato Susano, una mastodontica piattaforma di rame su cui trovano posto 4 ventole da 120 mm. Secondo Scythe, i 2 Kg di metallo avvicinano la temperatura della CPU a quella dell'atmosfera esterna al case, e riescono anche a raffreddare gli altri componenti presenti sulla motherboard. Se mai dovesse diventare un prodotto reale, però, il Susano risulterà compatibile solo con i case full tower.

ACER ASPIRE 5740DG

- **Produttore:** Acer
- **Distributore:** Acer
- **Internet:** www.acer.it
- **Prezzo:** € 799

SULLO scorso numero di GMC abbiamo analizzato parecchie soluzioni per la visione stereoscopica, tutte compatibili con il 3D Vision di NVIDIA.

Non crediate, però, che sia impossibile godersi la terza dimensione con le GPU di ATI. Grazie alla tecnologia TriDef 3D, una qualsiasi scheda video può infatti renderizzare immagini tridimensionali, a patto di possedere un display supportato, come quello installato sull'Acer che andremo ad analizzare. Il 5740 DG è una macchina ben carrozzata: la CPU è un Core i5 430M a 2,26 GHz, cui si accostano 4 GB di RAM e una Radeon HD5650 (quindi con il supporto alle DirectX 11, per chi ama essere sempre aggiornato all'ultima tecnologia), mentre il disco fisso è un modello da 640 GB. Un computer niente male, insomma. La vera innovazione, però, è il display: un modello da 15,6 pollici compatibile con gli occhialini polarizzati e la tecnologia TriDef 3D.

Si tratta di un monitor con illuminazione LED dalla risoluzione di 1366x768, abbastanza elevata da permettere di lavorare bene, ma non troppo da appesantire esageratamente la GPU quando si eseguono i giochi in 3D. Questo approccio ha degli indubbi vantaggi: gli occhialini polarizzati non hanno bisogno di batterie, non si scaricano nel bel mezzo di una sessione di gioco e sono più leggeri e comodi da indossare. Chi porta gli occhiali da vista può addirittura appoggiare sulle proprie lenti una comoda "patch" di plastica, soluzione decisamente elegante. Inoltre, ci hanno creato meno problemi di mal di testa rispetto ai modelli a shutter – ma questa, ci teniamo a ribadirlo, è una questione molto soggettiva.

> "La compatibilità di TriDef con i giochi è notevole"

Non mancano alcuni svantaggi. Anche durante la visione in 2D è facile notare la sottile griglia dello schermo e la visione stereoscopica risente fortemente dell'inclinazione dello schermo. Scostatevi dalla posizione ideale, e la profondità della scena risulterà compromessa. La compatibilità con i giochi, invece, è notevole e potrete trovare una lista sempre aggiornata sul sito **www.tridef.com**. Se un titolo non è in elenco, è comunque possibile creare un profilo personalizzato. Teoricamente, qualsiasi gioco compatibile con le DirectX 9 dovrebbe funzionare.

Dai nostri test, la tecnologia funziona piuttosto bene e il senso di profondità non è inferiore a quello offerto dai kit 3D Vision. Rimane il problema della luminosità, che si riduce drasticamente quando si gioca (un po' come se si indossassero gli occhiali da sole). Purtroppo, la griglia sullo schermo, evidente anche in 2D, infastidisce non poco, e l'elevata sensibilità all'angolo di visualizzazione non rende proprio comodo il giocare in 3D. Un peccato, perché il computer è discretamente potente e se non fosse per questo difetto, sarebbe un ottimo PC per giocatori, indipendentemente dal supporto alla stereoscopia. Anche il prezzo ci ha colpito positivamente: 899 euro non sono una cifra bassa in assoluto, ma considerato il contenuto tecnologico, ci sembra una proposta più che ragionevole.

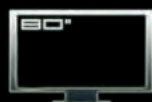
Da vicino, è possibile notare la griglia del display polarizzato, che in 2D risulta piuttosto fastidiosa.

Un buon computer portatile, venduto a un prezzo ragionevole. Il display polarizzato non è il massimo, né in 3D, né in 2D, ma il PC è piuttosto potente, in relazione al costo e alla tecnologia che lo "anima". **7**

PICCOLO MA CAPACE

Mentre l'AlienWare M11x, ovvero il primo netbook decisamente propenso a una buona esecuzione dei giochi, appare sulla pagina italiana di Dell, aumentano i sistemi a basso consumo dotati di grafica NVIDIA. L'ultimo esponente della categoria è lo Shuttle XS35, un nettop munito di Atom D510 dual core a 1,66 GHz, affiancato da una GeForce G310. Le uscite video includono VGA e HDMI, mentre la connessione con periferiche e rete è affidata a 5 USB, Gigabit Ethernet e controller Wi-Fi 802.11n. Shuttle venderà il piccolo PC, agganciabile al retro di gran parte dei monitor LCD, sia con hard disk, sia senza, lasciando all'utente la possibilità di scegliere tagli e tecnologie tra le unità da 2,5 pollici. Caratteristiche simili sono vantate dallo Zotac MAG, basato sul meno recente Atom 330 con NVIDIA Ion. Il MAG è accompagnato da 2 o 4 GB di RAM, hard disk da 160 GB e da un prezzo leggermente inferiore ai 250 euro.

DAVIDE E GOLIA

L'ultralight T280 di LG e l'Origin EON18 risiedono alle due diverse estremità della galassia dei notebook. Il primo ha uno schermo da 11,6 pollici, una CPU Pentium dual core a 1,3 GHz, 2 GB di RAM e un peso appena superiore al singolo chilogrammo, quasi a sfidare i netbook sul loro stesso campo. Il secondo è, invece, un colosso con schermo da 18,4 pollici e risoluzione 1080p, processore Core 2 a 2,4 GHz (sostituibile con un Core i7 Extreme Edition a 2 GHz) e una o due GeForce GTX 280M, munite di 1 GB di memoria video. Completano il tutto 4 o 8 GB di RAM, un masterizzatore DVDRW combo capace di leggere i Blu-ray e un hard disk da 640 GB, che contribuisce a elevare il prezzo del "portatile" al di sopra dei 2.000 euro. I giocatori apprezzeranno sicuramente l'uscita HDMI, i 4 speaker integrati e i tasti programmabili tramite macro, mentre storceranno il naso davanti a un oggetto che supera i 5 Kg di peso complessivo.

SERiE
MS920
2D/3D AND STEREOSCOPiC ViDEO SiGNAL

VERSiONE PER CONSOLLE
VERSiONE PER PC
OPZiONE Wi-Fi

Display virtuale da 80''
Funzione brevettata contro l'affaticamento del'occhio
Audio Stereo
Telecomando con controllo volume, luminosità, contrasto
Compatibile con tutte le consolle games
Gestione funzionalità 2D/ 3D e Stereoscopica
Solo 65 g di peso

www.sestosenso3d.com
commerciale@sestosenso3d.com

X-PLANE 9

- **Produttore:** Laminar Research
- **Prezzo:** € 7,99
- **Versione provata:** iPhone 3G
- **Internet:** www.x-plane.com/index_mobile.html

L'eterna competizione tra i due principali simulatori di volo in commercio per PC, *Flight Simulator* di Microsoft e *X – Plane* di Laminar Research conosce oggi un nuovo capitolo: il duello si sposta, infatti, su una piattaforma del tutto inattesa, ma che si dimostra all'altezza della sfida.

L'iPhone ci ha stupito molte volte, rivelando una potenza di calcolo e una qualità grafica paragonabili a quelle delle principali console portatili oggi in commercio. Nessuno avrebbe immaginato, però, che l'hardware del gioiellino tecnologico di Apple fosse in grado di supportare il carico di un simulatore di volo: non di un semplice gioco di combattimenti aerei, come il pur pregevole *F.A.S.T.*, ma di un simulatore vero e proprio.

Eppure, in Laminar Research ci sono riusciti e hanno realizzato una versione portatile di *X-Plane 9* per iPhone, iPod Touch e persino per Palm Pre. Stando alle dichiarazioni dei programmatori, il modello di volo della versione iPhone è stato semplificato soltanto del 5% rispetto alla versione "principale", facendo ulteriori tagli al motore grafico e qualche ragionevole modifica al sistema di controllo. Per il resto, il gioco è rimasto del tutto immutato. Prova ne sia il ricco manuale di 60 pagine che è necessario scaricarsi dal sito prima di cominciare a divertirsi.

X-Plane 9 non è un unico programma: gli sviluppatori hanno realizzato una "suite" comprendente dieci versioni differenti. Oltre a quella "base", contenente 6 aerei e altrettanti differenti scenari (dall'Austria all'area intorno a San Francisco: al momento, non sono previsti scenari italiani), esiste la versione *Airliner*, dedicata ai voli di linea, la versione *Helicopter* (dedicata agli elicotteri), la *Carrier* (velivoli da combattimento imbarcati sulle portaerei), la *Extreme* (con gli apparecchi più veloci del mondo) e persino una versione *Space Shuttle* e *Apollo*, dedicate ai voli spaziali. C'è, infine, una versione *Trainer* completamente gratuita, che comprende come unico velivolo il buon vecchio Cessna 172.

Pur se il livello di dettaglio ha subito delle comprensibili semplificazioni, la grafica di *X-Plane 9* è nitida, fluida e realistica, così come la dinamica dei velivoli. Il gioco è interamente controllato mediante il sensibilissimo accelerometro interno dell'iPhone, lasciando pochi comandi ai pulsanti virtuali dello schermo. Provate, senza impegno, la versione gratuita e scoprirete che *X-Plane 9* è, di per sé, una buona ragione per avere un iPhone.

Un simulatore vero e completo per iPhone. Una suite di 10 versioni per volare e affrontare le missioni spaziali: semplicemente incredibile!

GMCMobile

A cura di Paolo Cupola

Provato

COMMAND & CONQUER: RED ALERT

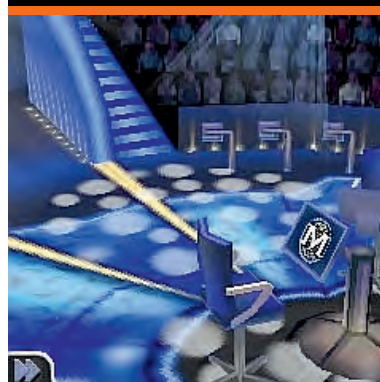
È stato uno strategico in tempo reale di grande successo, pubblicato originariamente nell'ottobre del 1996 non senza qualche strascico polemico: *Command & Conquer Red Alert* si prendeva letteralmente gioco della Guerra Fredda, conclusasi solo qualche anno prima. Nell'agosto del 2008 Electronic Arts lo ha reso ufficialmente freeware, però, se volete giocare *Red Alert* sul vostro iPhone dovrete pagare una manciata di euro (qualche mese fa il gioco costava 7,99 euro, ora ha subito una sensibile riduzione di prezzo). La versione iPhone, per la verità, non è una conversione fedele dell'RTS del 1996: l'interfaccia di controllo è stata notevolmente modificata per adattarsi alle dimensioni dello schermo, mentre gli sviluppatori si sono inventati nuovi mezzi, strutture e unità, come i dirigibili Kirov per i sovietici e i caccia Apollo per lo schieramento occidentale (sono, però, completamente sparite tutte le unità navali). Dotato di modalità sia single, sia multiplayer, *Red Alert* offre solo cinque missioni per fazione e un paio di scenari multiutente (via Wi-Fi o Bluetooth), con però un sistema di gioco fortemente semplificato. Non è il massimo, ma non è neanche male.

Produttore:	Electronic Arts
Prezzo:	€ 5,49
Versione provata:	iPhone 3G
Internet:	www.eamobile.com

Non è la conversione fedele del classico del 1996, però si lascia giocare. Peccato per il numero ridotto di missioni.

6½

Provato

CHI VUOL ESSERE MILIONARIO?

Nel 2010 ricorre il 10° anniversario di "Chi Vuol Essere Milionario?", il popolare format televisivo prodotto da Endemol e trasmesso in più di cento paesi diversi. In Italia, la prima puntata, andata in onda il 18 maggio 2000, era condotta da Gerry Scotti che, da allora, ha presentato tutte le edizioni fino a oggi. Per celebrare il decennale del programma, i produttori hanno concesso la licenza per la realizzazione di una nuova serie di giochi, tra cui anche la versione "mobile", prodotta da Glu. L'edizione 2010 non presenta particolari innovazioni rispetto alle versioni precedenti, a parte l'utilizzo della videocamera (solo per alcuni modelli) per inserire la foto dell'utente nella grafica del gioco. Naturalmente, il set di domande è stato completamente rinnovato e comprende più di un migliaio di quesiti differenti. L'aspetto più notevole di *Chi Vuol Essere Milionario?*, tuttavia, è la qualità della sua traduzione: i quesiti, infatti, non sono stati semplicemente trasposti dalla versione originale in lingua inglese, ma totalmente riscritti per adattarsi al nostro contesto culturale. Difficilmente, per esempio, un italiano conosce il nome degli allenatori delle squadre del campionato di calcio inglese. È il classico gioco da "una partita ancora e poi smetto".

Produttore:	Glu
Prezzo:	€ 4,99
Versione provata:	Nokia N82
Internet:	www.glu.com

La qualità della traduzione è eccellente, per il resto è il gioco che abbiamo imparato ad apprezzare in TV.

8½

SMS News

Tutto quello che deve sapere chi gioca su cellulare, in poco spazio...

A 300 ALL'ORA SULLE STRADE... SOTTO CASA VOSTRA!

Una delle novità che, nella folta comunità dei mobile gamer, è attesa ormai da tempo è l'introduzione delle tecnologie "location based" anche nel mondo del gioco. Con la diffusione capillare del GPS e dei servizi di navigazione satellitare incorporata nel telefonino (è recente il lancio, da parte di Nokia, di Ovi Maps 3, il nuovo software di navigazione per cellulari gratuito), la nascita di una nuova generazione di giochi che integrino l'utilizzo del GPS o di altre tecnologie in grado di riconoscere la posizione dell'utente è stata vaticinata da tempo, ma nessun titolo è mai stato prodotto in concreto, a eccezione dei giochi della piattaforma Gizmondo che, però, non è mai riuscita ad arrivare agli scaffali. A questa lacuna risponde, ambiziosamente, Nokia, che lancia il primo gioco di guida "location based" della storia: si chiama *Ovi Maps Racing* e si presenta nella forma di un normale titolo di guida con visuale dall'alto. È dotato, però, di una caratteristica unica. Utilizzando le informazioni cartografiche reali di NAVTEQ e la tecnologia GPS del dispositivo mobile, *Ovi Maps Racing* consente ai giocatori di creare un percorso di gara in base alla propria posizione reale, a casa o in ufficio. Realizzato da RedLynx, sviluppatore finlandese di giochi per console portatili e telefoni cellulari, *Ovi Maps Racing* può essere scaricato gratuitamente, per un periodo di tempo limitato, da Ovi Store (**https://store.ovi.com**) per tutti i dispositivi Nokia touch screen basati su Symbian1, come il Nokia N97 mini e il Nokia 5800 Navigation Edition.

Il Sistema GIUSTO

In attesa che NVIDIA dica la sua in ambito DirectX 11, i tre Sistemi adottano una nuova interfaccia SATA, un monitor Asus privo di input lag e un rinnovato set di casse Creative. La spesa complessiva si riduce ulteriormente, per la felicità di tutti i portafogli.

DI PAZIENZA VIRTÙ

Nella sezione hard disk della nostra rubrica debutta un Western Digital munito di connessione SATA 6 Gb/s. Grazie a questa, e al controller compatibile presente sulla motherboard del Sistema medio, il nuovo arrivato sconfigge nei benchmark gli altri hard disk a 7.200 RPM, pur rimanendo ben lontano dai primati raggiungibili dai migliori SSD. Questi ultimi continuano a mancare dai nostri Sistemi a causa del prezzo elevato, ma grazie a una recente maturazione dei controller vedono la loro appetibilità aumentare di mese in mese. I modelli X25-M e Vertex LE di Intel e OCZ offrono, infatti, prestazioni da brivido e, contrariamente a molti modelli meno recenti, riescono a mantenerle sul lungo periodo, riducendo a una manciata di secondi l'avvio dei sistemi operativi. Forse, nei prossimi numeri riusciremo a creare delle configurazioni "ibride", in cui un SSD dedicato al sistema operativo sia affiancato da un HD dedicato ai giochi, ma per ottenere il giusto rapporto prezzo/capienza è necessario attendere ancora qualche mese.

▼ PROCESSORE

■ **SISTEMA IDEALE: Core i7 860 € 240**
Socket 1156 - 2,8 GHz - quad core - HyperThreading - 8 MB cache L3 - 95 watt

■ **SISTEMA MEDIO: Core i5 750 € 160**
Socket 1156 - 2,66 GHz - quad core - 8 MB cache L2 - 95 watt

■ **SISTEMA BASE: Phenom II X3 720 € 100**
Socket AM3 - 2,8 GHz - triplo core - 6 MB cache L3 - 95 watt

La rinnovata architettura Nehalem di Intel, nella sua versione Lynnfield, anima le due configurazioni più costose grazie a 4 core di efficienza ineguagliabile. Il Sistema più economico si affida, invece, a 3 core di AMD a 2,8 GHz, comunque in grado di eseguire i motori fisici dei simulatori di guida e i più complessi strategici in tempo reale senza mostrare alcun rallentamento. Tutti i modelli consumano poco meno di 100 watt.

▼ SCHEDA VIDEO

■ **SISTEMA IDEALE: Radeon HD 5970 € 530**
725 MHz core - 2 GB GDDR5 4 GHz - bus 256 bit x2 - 3200 stream processor

■ **SISTEMA MEDIO: Radeon HD 5850 € 250**
725 MHz core - 1 GB GDDR5 4 GHz - bus 256 bit - 1440 stream processor

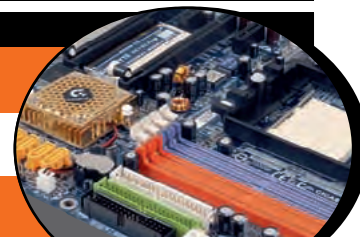
■ **SISTEMA BASE: Radeon HD 5770 € 140**
850 MHz core - 1 GB GDDR5 4,8 GHz - bus 128 bit - 800 stream processor

ATI domina tutti i Sistemi grazie alle sue nuove GPU DirectX 11, che assicurano velocità da brividi già a partire dalla fascia media. La 5970 adottata nella configurazione più costosa vanta ben 3200 shader, suddivisi su due GPU capaci di gestire senza incertezze qualsiasi gioco alla risoluzione di 2560x1600, mentre nel Sistema base trova posto una 5770 che, nonostante il bus a 128 bit, riesce a sconfiggere i campioni della generazione precedente. Tutti i modelli scelti dedicano 1 GB di GDDR al buffer e alle texture.

▼ SCHEDA MADRE

■ **SISTEMA IDEALE: Asus Maximus III Formula € 200**
Intel P55 - Socket 1156 - 4 DDR3 - 2 PCI-E 2.0 16x/8x - 1 PCI-E 16x - 2 PCI-E 1x - 2 PCI - 10 SATA - 14 USB

■ **SISTEMA MEDIO: Asus P7P55D-E Pro € 150**
Intel P55 – Socket 1156 – 4 DDR3 – 2PCI-E 16x/8x – 3 PCI-E 1x – 2 PCI – 7 SATA – 14 USB

■ **SISTEMA BASE: Gigabyte GA-770T-USB3 € 80**
AMD 770 – Socket AM3 – 4 DDR3 – 1 PCI-E 16x – 4 PCI-E 1x – 2 PCI – 6 SATA – 13 USB

Il chipset P55, per ora unico compagno del socket 1156, trova posto nelle due configurazioni più costose, che vantano il duplice supporto sia al CrossFire di ATI, sia allo SLI di NVIDIA. La più economica Gigabyte sfrutta, invece, il chipset AMD 770, per assicurare prestazioni apprezzabili, pur vantando un solo slot PCI-E 16x. Le due schede meno costose adottano l'inedito USB 3.0.

▼ MEMORIA RAM

■ **SISTEMA IDEALE: 4 GB Corsair PC3-16000 € 200**
2 DIMM da 2 GB – latenze 8-8-8-24 a 2000 MHz – 1,65v

■ **SISTEMA MEDIO: 4 GB Corsair PC3-12800 € 110**
2 DIMM da 2 GB – latenze 8-8-8-24 a 1600 MHz – 1,65v

■ **SISTEMA BASE: 4 GB OCZ PC3-10666 Gold € 85**
2 DIMM da 2 GB – latenze 9-9-9-20 a 1333 MHz – 1,65v

Dicendo finalmente addio alle vecchie DDR2, tutti i sistemi sfruttano l'ultima generazione di RAM per soddisfare la fame di dati delle CPU multicore. Nel Sistema ideale sono presenti dei moduli capaci di abbinare una frequenza di 2 GHz a ottimi valori di latenza. Nelle due configurazioni più economiche, il quantitativo complessivo di memoria non è inferiore, ma i moduli si limitano a raggiungere rispettivamente le frequenze di 1600 e 1333 MHz.

▼ CASSE

■ **SISTEMA IDEALE: Logitech Z-5500 Digital € 280**
5.1 – Decoder Dolby Digital e DTS con input ottico e coassiale – 505 Watt RMS – Presa cuffie – Telecomando

■ **SISTEMA MEDIO: Logitech X-540 € 90**
Kit analogico 5.1 – 70 Watt RMS totali – Uscita cuffie – Telecomando a filo

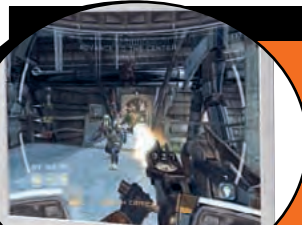
■ **SISTEMA BASE: Creative Inspire T6160 € 70**
Kit analogico 5.1 – 50 watt RMS totali – Telecomando a filo

Tutti i sistemi sono 5.1 capaci di restituire appieno l'ambiente sonoro immaginato dagli sviluppatori. A distinguere i modelli scelti è la potenza: le Z-5500, oltre a vantare un ingresso digitale, assicurano esplosioni potenti e sonoro cristallino anche a volume alto. I modelli dei sistemi più economici sono dotati di wattaggio inferiore, ma riescono comunque ad offrire un audio soddisfacente.

▼ MONITOR

■ **SISTEMA IDEALE: Asus VW266H € 300**
25,5 pollici – risoluzione 1920x1200 – DVI - VGA - HDMI – 2 ms

■ **SISTEMA MEDIO: Acer S243HL € 260**
24 pollici – risoluzione 1920x1080 – VGA – 2 HDMI – 2 ms – LED

■ **SISTEMA BASE: BenQ E2200HD € 180**
21,5 pollici - risoluzione 1920x1080 - VGA- DVI - HDMI - 5 ms

Tutti i pannelli sono di tipo TN, di conseguenza sacrificano la fedeltà cromatica delle tinte più tenui in favore di un'ottima reattività dei cristalli. L'Asus scelto si distingue dagli altri modelli da 25 pollici in commercio grazie a una totale assenza di input lag, mente l'Acer della configurazione media sfrutta dei led per migliorare i propri valori di contrasto. Gli ingressi digitali multipli presenti in tutti i modelli assicurano la possibilità di visualizzare le immagini provenienti da eventuali console.

▼ SCHEDA AUDIO

■ **SISTEMA IDEALE: Creative SoundBlaster X-Fi Titanium Fatal1ty Pro € 140**
24/96 KHz in 7.1 – 24/192 KHz in stereo – Dolby Digital Live – 64 MB RAM – EAX 5

■ **SISTEMA MEDIO: Creative SoundBlaster X-Fi Titanium € 80**
24/96 KHz in 7.1 – 24/192 KHz in stereo – EAX 5

■ **SISTEMA BASE: Chip Integrato sulla scheda madre**
Almeno 24 bit/96 KHz in modalità 5.1 – EAX 2

Creative continua a dominare il comparto audio delle due configurazioni più costose, grazie a una rinnovata X-Fi Titanium Fatal1ty Pro, dotata di interfaccia PCI-E 1x, schermatura contro le interferenze elettromagnetiche e capacità di produrre un flusso Dolby Digital Live. Anche la più economica Titanium utilizza la connessione PCI-E, ma è priva di RAM dedicata, pur riuscendo ad accelerare i titoli basati su OpenAL. Il sistema base si affida alle discrete qualità del formato audio HD.

▼ ALIMENTATORE

■ **SISTEMA IDEALE: Enermax ERV1050EWT € 260**
1050 watt – 6 PCI-E 8 pin – 6 Molex – 16 SATA – modulare

■ **SISTEMA MEDIO: Corsair HX750W € 130**
750 watt – 4 PCI-E 8 pin – 8 molex – 12 SATA – modulare

■ **SISTEMA BASE: Cooler Master Silent Pro M600 € 80**
600 watt – 2 PCI-E 8 pin – 10 molex – 9 SATA – modulare

Gli alimentatori scelti vantano un'efficienza prossima o superiore all'80%, riescono a reggere punte massime di carico più elevate del wattaggio dichiarato e hanno un design modulare che riduce l'ingombro dei cavi nel case. Pronti ad accogliere le configurazioni SLI complete di VGA con alimentazione a 8 pin, tutti e tre i modelli adottano ventole silenziose di grandi dimensioni.

▼ DISCO FISSO

■ **SISTEMA IDEALE: due Western Digital VelociRaptor 300 GB in RAID 0 € 300**
600 GB – Serial ATA 300 – 10.000 RPM – 16 MB buffer – tempo di accesso 5 ms

■ **SISTEMA MEDIO: Western Digital Caviar Black 1 TB € 110**
1 TB – Serial ATA 600 – 7.200 RPM – 64 mb buffer – tempo di accesso 9 ms

■ **SISTEMA BASE: Seagate Barracuda 7200.12 500 GB € 50**
500 GB – Serial ATA 300 – 7.200 RPM – 16 MB buffer – tempo di accesso 9 ms

In attesa che gli SSD diventino abbordabili e sufficientemente capienti, il Sistema ideale continua a sfruttare una coppia di VelociRaptor in RAID per ottenere rapidi tempi d'accesso e lettura dei dati. Nella configurazione media, invece, appare un Caviar Black munito di interfaccia SATA 6 Gb/s, abbinata a ben 64 MB di memoria buffer. Tutti i modelli scelti sfruttano la tecnologia NCQ e sono caratterizzati da sistemi di risparmio energetico che riducono la velocità di rotazione nei momenti più opportuni.

Risultato

ATTENZIONE Considerate che, dal momento della rilevazione dei prezzi alla stampa della rivista, potrebbero esserci delle modifiche anche sostanziali negli stessi.

SISTEMA IDEALE	SISTEMA MEDIO	SISTEMA BASE
€ 2.450	€ 1.340	€ 785
(limite 3.000)	(limite 2.000)	(limite 1.000)

CARGO ESTERNI

Filmati in alta definizione e installazioni di giochi sempre più sovrappeso riescono a riempire rapidamente anche gli hard disk interni più capienti. Ecco tre unità esterne adatte a conservare grandi quantità di dati:

WD ShareSpace 4TB
€ 500

Connessione USB o Gigabit Ethernet abbinata alla possibilità di accogliere fino a 4 unità interne rimovibili e configurate in modalità RAID. Perfetto per i piccoli uffici, lussuoso nelle reti domestiche.
www.westerndigital.com

LaCie Quadra 2 TB
€ 280

Completo di eSata 3 GB/s, FireWire 800 nonché della classica interfaccia USB, questo LaCie ha un design raffinato e una velocità di trasferimento dati adeguata alle installazioni dei giochi.
www.lacie.com/it

Seagate Freeagent Go 1 TB
€ 170

Uno dei pochi hard disk da 1 TB a vantare un'alimentazione tramite USB, che riduce il numero dei cavi sulla scrivania. Separatamente, è possibile acquistare un alloggiamento che ne facilita la connessione.
www.seagate.com

L'inarrestabile Quedex affronta a viso aperto i problemi legati all'hardware, polverizzandoli come Strogg dalla parte sbagliata di una Railgun. Per presentargli un caso, inviate una e-mail a:
schermoblu@sprea.it
oppure una lettera a:
Schermo Blu, Giochi per il Mio Computer, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)

TEMPISMO PERFETTO

Sempre più giochi provengono da console, i motori non si rinnovano con la frequenza di un tempo e le VGA vedono il proprio ciclo vitale allungarsi. Perché attendere con tanta ansia l'arrivo delle nuove GeForce, quindi? La domanda potrebbe sembrare lecita, ma viene spazzata via dalle prime schermate di *Crysis 2*. Questa volta, l'invasione non avverrà fra le palme, ma tra i taxi di Manhattan, per la felicità di chi vorrà spremere le nuove GPU di ultima generazione ancora una volta.

Quedex

LA DOMANDA PERFETTA

Le caselle di posta di Quedex sono sempre piene di lettere ed e-mail riguardanti quesiti tecnici. Vista la miriade di configurazioni hardware e software in commercio, è bene specificare alcune caratteristiche del PC, per avere risposte più mirate. Ricordate di indicare sempre:

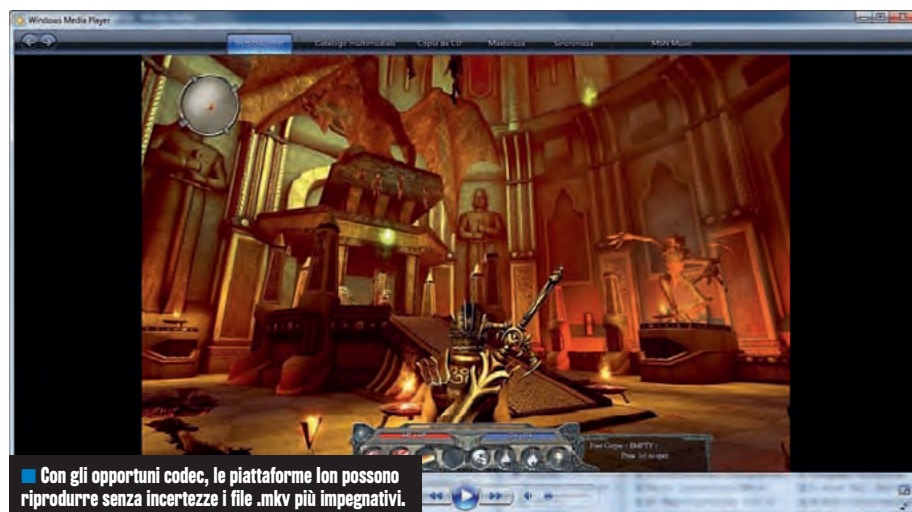
- Sistema Operativo
- Processore, chipset della scheda madre e RAM
- Schede video, audio ed eventuali altre periferiche installate
- Antivirus e FireWall attivati

Più informazioni riuscirete a fornire riguardo il computer in esame, più sarà facile risolvere i problemi.

CODEC RIPOSANTE

Ho acquistato un AsRock Ion 330 con la speranza di utilizzarlo come Media Center, ma ho scoperto con rammarico di non poter visualizzare fluidamente i filmati .mkv con risoluzione pari a 720p o 1080p. In pratica, il processore Atom riproduce poco più di un quarto dei fotogrammi, rendendo impossibile il godimento dei film. C'è un modo per sfruttare la GPU Ion anche durante la riproduzione di questi filmati?

Miko

L'accelerazione dei filmati .mkv all'interno di Windows può essere facilmente ottenuta installando il codec CoreAVC, acquistabile al prezzo di 10 dollari all'indirizzo **http://corecodec.com/products/coreavc**. Utilizzando la tecnologia CUDA, il codec in questione grava poco sulla CPU durante la riproduzione, impegnando un Atom 330 dual core come il tuo per non più del 10-15% anche in fase di riproduzione dei filmati a 1080p. Al suo interno trova posto anche l'Haali media splitter, che si occupa di deviare i flussi audio e video verso i rispettivi codec, ma non si prende carico della riproduzione del formato audio AC3, che per essere riprodotto necessiterà di un filtro apposito chiamato AC3Filter ed è disponibile all'indirizzo **http://ac3filter.net/projects/ac3filter/releases**. In alternativa, la semplice presenza di un riproduttore software DVD nel tuo sistema dovrebbe permetterti di ascoltare correttamente l'audio multicanale dei video in HD. CoreAVC si integra perfettamente con la sezione Media Center di Vista e 7, arrivando a contemplare la presenza dei sottotitoli. Sotto Linux, la riproduzione degli .mkv può essere ottenuta semplicemente sfruttando l'applicazione XBMC, scaricabile gratuitamente all'indirizzo **http://xbmc.org**. Questo media center, nato originariamente sulla prima console Xbox poi adattato a Windows e Linux, supporta nativamente l'accelerazione hardware tramite GPU e funziona particolarmente bene con i driver ForceWare 190 che accompagnano le migliori distribuzioni, quali Ubuntu.

Con gli opportuni codec, le piattaforme Ion possono riprodurre senza incertezze i file .mkv più impegnativi.

CAVO UNICO

Ho acquistato una TV Samsung da 32 pollici, che utilizzo come monitor del PC, ma ho un problema di collegamento audio. Vorrei utilizzare gli speaker integrati nella TV sfruttando la sola connessione HDMI, ma la mia motherboard M3N78 Pro, scelta appositamente tra tutte quelle dedicate ai sistemi HTPC e abbinata a una GeForce 250, non vuole saperne di "parlare", se non tramite la classica porta jack analogica.

DirkT

Ci sono due modi per inviare l'audio prodotto dalla tua scheda madre a una TV munita di ingresso HDMI: il primo consiste nel collegare l'uscita SPDIF presente sotto l'ultimo slot PCI-E 1x alla tua GeForce. Tale soluzione si scontra con il fatto che l'uscita della motherboard è composta da tre pin, rispettivamente chiamati +5V, GND e SPDIF, mentre l'ingresso della VGA prevede due soli pin. Se non vuoi comprare un cavetto apposito, non devi fare altro che modificare quello che accompagna la scheda madre eliminando il cavo +5V, avendo cura che il connettore SPDIF sia appaiato all'estremità "+" della VGA. Un semplice adattatore DVI-HDMI completerà l'opera, abbinando la velocità 3D della GeForce all'eleganza di una connessione basata su un singolo cavo. Se la TV, invece, è collegata al sistema tramite il connettore HDMI integrato nella motherboard (appoggiato a una 8300), l'unico intervento da effettuare riguarda la voce HDMI Audio presente nella sezione Onboard Device Configuration, che deve essere impostata su Auto. In entrambi i casi, comunque, è necessario scegliere l'uscita SPDIF quale periferica audio predefinita nel Pannello di controllo.

SUONO AMERICANO

Ho avuto la possibilità di acquistare a un ottimo prezzo un notebook HP di origine americana, caratterizzato da una tastiera priva di lettere accentate e infarcito di programmi gestionali poco utili. Per

La nuova faccia di Steam

Nato per distribuire digitalmente la seconda avventura di Gordon Freeman, Steam si è trasformato, negli anni, nella più utilizzata piattaforma per il multiplayer su PC, proponendo contemporaneamente peculiarità quali gli Achievement e il salvataggio online delle impostazioni personali, chiamato Cloud. Purtroppo, all'arrivo nuove funzionalità non è corrisposta una rivisitazione dell'interfaccia, tanto che scoprire gli Achievement conquistati o leggere le notizie riguardanti uno specifico titolo richiede, oggi, troppi intricati passaggi. Aprendo il menu **Impostazioni** e scegliendo la voce **UI Update** nella sezione **Partecipazione Beta** si possono però immediatamente apprezzare gli sforzi spesi da Valve nella nuova interfaccia Beta del programma. Le novità sono molte, quali l'affiancamento degli Achievement a ogni titolo, una rapida visualizzazione degli amici impegnati nel gioco online o in possesso del medesimo titolo, la suddivisione dei giochi per genere o per tempo di esecuzione. Completano il tutto: la possibilità di navigare tra i titoli con una barra di ricerca simile a quella di Windows 7, la comparsa in tempo reale di tutte le news e una più efficace visualizzazione delle pagine del negozio, grazie a miniature e filmati in alta definizione. Migliorie assicurate dall'utilizzo del motore WebKit, lo stesso che da anni pulsa sotto il cofano del browser Safari di Apple. La Beta è aperta a tutti e, nel momento in cui scriviamo, non offre instabilità degne di nota.

fare spazio sull'hard disk, ho formattato usando un DVD OEM di Windows 7 e il seriale stampato sul retro del PC. Ora, però, l'audio, riconosciuto come un generico HD, gracchia durante la riproduzione dei filmati. Come faccio a scoprire la natura del chip multicanale? Il sito del produttore non mi è di aiuto, non contemplando il comparto audio tra le specifiche. Ho provato a installare i driver Realtek, quelli Via e anche i C-Media, sempre riscontrando l'assenza di hardware compatibile.

Vincenzo

Nella tua mail chiarisci che il processore del notebook in questione è uno dei nuovi Core i3 330M a 2,13 GHz, abbinato a una GeForce 105M da 512 MB. Questo ci suggerisce che il modello in questione è un Pavillion DV6T, i cui driver sono raggruppati in questa pagina **http://tinyurl.com/yg6pnq2**. A gestire la parte audio è un chip di Integrated Device Technology, che nella pagina ufficiale di supporto dei suoi dispositivi vanta un riconoscimento automatico da parte di Windows 7 e Vista con Service Pack 1. L'aggiornamento offerto da HP è, quindi, probabilmente mirato proprio a risolvere il difetto da te riscontrato durante la riproduzione del filmati. Approfitto della tua missiva per indicare un procedimento utile a identificare le periferiche sconosciute, segnalate da Gestione periferiche (XP) e Gestione dispositivi (Vista e 7) con delle icone vividamente gialle: selezionando l'hardware misterioso con il tasto destro del mouse ed entrando nel menu **Proprietà**, si può raggiungere facilmente il menu a tendina della sezione **Dettagli**, contenente la voce **ID Istanza periferica** (ID hardware in Vista). Una volta visualizzata questa finestra, apparirà una lunga stringa contenente le lettere **VEN_** e **DEV_** seguite da numeri che identificano il produttore e il modello specifico. Inserendo tali numeri nelle caselle Vendor e Device search del sito PCI Database (**www.pcidatabase.com**), si ottiene un riconoscimento inequivocabile del dispositivo, che potrà essere abbinato ai giusti driver. La medesima tecnica è sfruttata dai sistemi operativi di Microsoft (e dalle tante distribuzioni di Linux) quando si sceglie d'installare i driver sfruttando una connessione a Internet, ma non sempre la procedura automatica offre gli stessi risultati di una mirata ricerca manuale.

I numeri che seguono le lettere DEV_ e VEN_ e precedono la & indicano in modo univoco ogni modello di periferica presente nei PC.

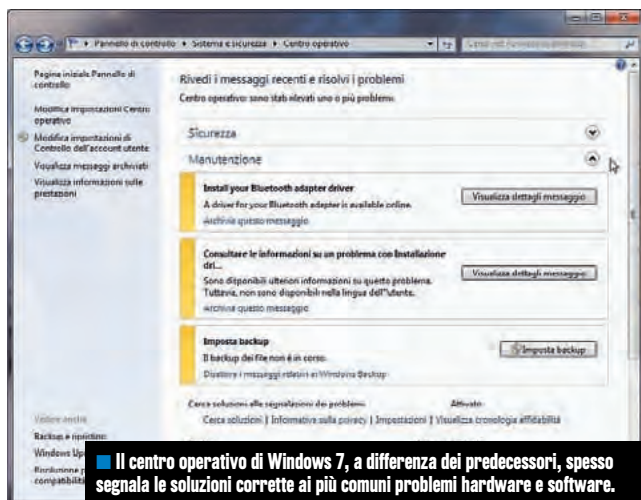
TOM E GRANCASSA

Vorrei sapere come collegare la batteria wireless dell'Xbox 360 sul mio PC. Mi riferisco a quella pensata per *Guitar Hero World Tour*.

Giulia

Una volta acquistato il ricevitore 360 Wireless per Windows, la batteria verrà riconosciuta come un Harmonix Drum Kit dalla sezione periferiche di gioco del pannello di controllo. La versione per PlayStation 3 della periferica, munita di un più comune connettore USB, verrà identificata allo stesso modo anche senza bisogno del ricevitore. Il gioco dovrebbe riconoscere automaticamente la batteria e permetterti di affiancarla alle chitarre apposite e a un qualsiasi

Solo per esperti Una mano da Windows

Chiunque abbia utilizzato Windows nell'ultimo decennio sa quanto poco fosse abile XP in fase di risoluzione dei problemi. La risposta di questo sistema operativo al mancato funzionamento di un programma o di un componente software si presentava quasi sempre sotto forma di una banale segnalazione a Microsoft, seguita dall'apertura di una guida di supporto piena di consigli prevedibili, legati solo ai più frequenti e grossolani errori umani. Vista ha portato molti miglioramenti in questo ambito, ma è con 7 che Microsoft ha deciso di dare attivamente una mano agli utenti in panne, con il **Centro operativo** accessibile nel Pannello di controllo. Grazie a esso, il sistema produce delle segnalazioni ad hoc ogni qualvolta si verifichi un problema con un software o un componente hardware, non solo accedendo automaticamente a una ricca guida online, ma anche creando delle soluzioni automatizzate. L'aggiornamento di una vecchia e instabile versione di Messenger viene risolta, per esempio, con un clic nella sezione Manutenzione, mentre l'erroneo riavvio di una ibernazione viene opportunamente identificato come una incompatibilità tra le versioni a 64 bit del sistema operativo e la modalità Away presente in molti BIOS. Il componente che offre maggiori possibilità di diagnosi si apre, però, scegliendo l'opzione **Visualizza Cronologia affidabilità**, che mostra una tabella contenente tutti gli errori e le segnalazioni avvenute dal primo avvio del sistema. Selezionando i vari errori, è possibile capire rapidamente quale programma o driver produce le maggiori instabilità, mentre la relativa voce nella guida rimane a distanza di un solo clic. Il Centro Operativo non offre soluzioni miracolose, ma svolge spesso automaticamente operazioni quali fermare un processo dannoso e scaricare un driver aggiornato, a tutto vantaggio degli utenti meno esperti. Sottovalutarne l'efficacia in fase di identificazione dei problemi è un errore, dato che la sua percentuale di successo è decisamente più elevata rispetto alle controparti presenti nelle precedenti versioni di Windows. Gli utenti più esperti possono comunque limitarne la solerzia scegliendo l'opzione **Impostazioni Centro operativo**, in modo da ridurre drasticamente il numero delle segnalazioni prodotte.

Il centro operativo di Windows 7, a differenza dei predecessori, spesso segnala le soluzioni corrette ai più comuni problemi hardware e software.

In attesa delle prime espansioni, è bene sistemare alla perfezione i salvataggi dello splendido *GTA IV*.

microfono USB. La software house RedOctane e Activision hanno anche sviluppato una utility chiamata Tuning Kit (**http://tinyurl.com/5j665k**), pensata per regolare la sensibilità dei tamburi, che nei primi esemplari del prodotto non rilevavano i più leggeri colpi di bacchetta. Una volta riconosciuta da Windows, la batteria in questione è stata sfruttata da molti utenti non solo all'interno del gioco, ma anche come una vera e propria batteria elettronica, tramite due piccoli programmi chiamati 360mididrummer (**http://drop.io/360mididrummer**) e Asio4All (**www.asio4all.com**). In abbinamento a una utility contenente dei suoni campionati di elevata qualità (quale Addictive Drums, disponibile all'indirizzo **www.xlnaudio.com**), il dispositivo nato per il gioco può diventare la batteria d'esordio per dei musicisti alle prime armi, che possono perfino sfruttare due esemplari contemporaneamente, in modo da creare una più ampia gamma di timpani.

SALVATAGGIO DISPERSO

Ho un problema con i salvataggi di *GTA IV*, che sembrano occupare con successo gli slot disponibili, ma risultano inesistenti nei riavvii successivi. Anche l'accesso al mio account LIVE è tribolato, considerando che mi considera sempre offline.

Andre

La scomparsa dei salvataggi e il mancato accesso a LIVE vanno a braccetto, dato che il bel gioco di Rockstar crea una cartella apposita abbinata a ogni profilo di connessione al network di Microsoft. Se hai già installato la patch 1.0.4.0 (**www.rockstargames.com/downloads#/dl:/collection:9/content:/downloads/getPatches/9**) e l'ultimo aggiornamento del software Games for Windows LIVE (**www.microsoft.com/games/en-US/index.aspx**), dovresti assicurarti di avere abbinato correttamente il codice di gioco al tuo account. Una volta all'interno del network, devi poi avviare una nuova partita, creare salvataggio in un punto qualsiasi e raggiungere la cartella **C:\Users\nomeutente\AppData\Local\Rockstar Games\GTA IV\savegames**. Al suo interno, troverai due cartelle di diverso nome e contenuto. Quella più ricca di file conterrà i salvataggi precedenti, che potrai sfruttare nella nuova partita semplicemente copiando i file nella seconda cartella. Purtroppo, questo sistema non trasferirà gli Achievement conquistati fino al quel punto, che potranno essere acquisiti solo ripercorrendo il gioco dall'inizio. Se il network LIVE continua a rimanere inattivo durante il gioco, significa che c'è un problema tecnico identificabile con il numero che Microsoft segnala di volta in volta. I codici 0x80150007, 5000B, 500010 e 51000 indicano l'impossibilità di ottenere un indirizzo IP dal dispositivo di rete (a causa di un problema di rete o di errata consultazione dei modem ADSL USB), 0x80151103 segnala un problema temporaneo nei server, mentre i più rari 0x80151105, 0x8015190D e 0x80151106 vengono proposti a chi ha un account bannato (perché utilizzato su una console Xbox 360 modificata) o sta impiegando un codice seriale già abbinato a un altro utente.

SOS Rapido Risposte brevi

D Quando cerco di connettermi a un server di *Garry's Mod*, utilizzando il comando connect della console o il programma XFire, ottengo solo il messaggio di errore **Invalid Steam Key Size**.

SnO_Opzzz

R L'errore è prodotto da un aggiornamento apportato da Valve ai titoli basati sul motore Source, categoria nella quale *Garry's Mod* risiede pienamente. Per aggirare il problema, è sufficiente scaricare il programma GCF Scape dall'indirizzo **http://nemesis.thewavelength.net/index.php?p=26** e utilizzarlo per raggiungere il file **Source 2007 Binaries.gfc** nella cartella Steam\Steamapps. Una volta decompresso il contenuto del file nella cartella Steam\servers\Orangebox\bin, il collegamento ai server del famoso Mod-laboratorio funzionerà correttamente.

D Da qualche giorno, ho rispolverato *NBA Live 2000*, che sembra installarsi correttamente sul mio PC munito di Phenom 9750 X4, GeForce GTX275, 4 GB di RAM e Windows 7 Ultimate. Quando tento di avviarlo, mi appare però l'errore **Unhalded Exception 0xc00005**.

Pinguino_M

Se *Modern Warfare 2* continua a piantarsi in presenza delle configurazioni CrossFire forse è bene attivare la modalità in finestra.

R All'indirizzo **http://tinyurl.com/ecn5** è disponibile una patch per il sistema di protezione SafeDisc che assicura il corretto funzionamento di *NBA Live 2000* sui sistemi più recenti. Per non incorrere in seri problemi grafici, però, dovrai eseguire il gioco in modalità compatibile con Windows 2000 e scegliere il rendering Software dal menu di configurazione interno. La tua CPU riuscirà comunque ad animare fluidamente l'azione dei cestisti, pur aggirando l'azione del Radeon presente nel sistema.

D Le mie partite a *Modern Warfare 2* sono interrotte dall'errore **iw4sp.exe ha smesso di funzionare**. Possiedo una Asus P5E3, 4 GB di RAM, 2 Radeon 4870 in modalità CrossFire, una SoundBlaster X-Fi XtremeGamer e tutti i driver più aggiornati.

Dark Hell Knight

R L'errore in questione indica un generico blocco del motore di gioco e sembra assillare molti giocatori, che hanno sperimentato decine di diverse soluzioni. Il più delle volte, la causa sono dei vecchi driver Realtek, che possono essere domati avendo l'accortezza di collegare un microfono alla porta d'ingresso audio durante le partite, ma la presenza di una X-Fi fa pensare che questo non sia il tuo problema. In alternativa, puoi provare a scollegarti dalla Community di Steam prima di avviare la partita, o a lanciare l'eseguibile in modalità Amministratore. In presenza di due schede Radeon in modalità CrossFire, i migliori risultati si ottengono disattivando la modalità a schermo intero, opzione che puoi provare semplicemente premendo i tasti ALT+Enter durante il gioco. Se l'errore non dovesse più ripresentarsi, potrai rendere l'avvio in finestra definitivo modificando in **0** il valore della voce **r_fullscreen** nei file di configurazione **config.cfg** e **config_mp.cfg** presenti nella cartella **Steam\steamapps\common\call of duty modern warfare 2\players**.

Girare con l'autovettura di "Ghostbusters" sulle strade di *Burnout Paradise* non è più un sogno impossibile.

D Non posso acquistare il pacchetto *Legendary Cars* dal negozio online dedicato a *Burnout Paradise*. Riesco ad accedere al mio account EA e a inserire le coordinate di pagamento, ma quando premo il pulsante di acquisto compare un errore riguardante "un punto precedente della procedura".

Danilo

R Il mancato completamento dell'acquisto avviene solo in presenza di una versione di Internet Explorer impostata sul massimo livello di sicurezza. In pratica, il browser non permette alla barra di stato di aggiornarsi tramite script, cozzando con il sistema scelto da EA. Per aggirare il problema, puoi usare alternativamente un altro browser o abbassare al minimo il livello di sicurezza di Explorer da **Strumenti\Opzioni Internet\Protezione**. Al termine dell'operazione sarai libero di ripristinare il livello di sicurezza preferito e giocare con le muscolose autovetture da acquistate.

in Vetrina

Ordina SUBITO!

Warhammer 40.000: Dawn of War II Chaos Rising

€26,90

Sonic & Sega All Star Racing

€31,40

ASSASSIN'S CREED 2

€44,90

LEGO STAR WARS

La saga completa

€26,90

A TUTTI I LETTORI SCONTO DEL 10%

Indica con una ✗ il gioco che desideri ricevere:

	Gioco	Prezzo	Sconto	Prezzo scontato
	ALIENS VS PREDATOR	~~€ 44,90~~	sconto 10%	€ 40,40
	ASSASSIN'S CREED 2	~~€ 49,90~~	sconto 10%	€ 44,90
	C&C RED ALERT 4: TIBERIAN TWILIGHT	~~€ 44,90~~	sconto 10%	€ 40,40
	NAPOLEON TOTAL WAR	~~€ 39,90~~	sconto 10%	€ 35,90
	BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2	~~€ 44,90~~	sconto 10%	€ 40,40
	BIOSHOCK 2	~~€ 49,90~~	sconto 10%	€ 44,90
	SONIC & SEGA ALL STAR RACING	~~€ 34,90~~	sconto 10%	€ 31,40
	SUPREME COMMANDER 2	~~€ 49,90~~	sconto 10%	€ 44,90
	LEGO STAR WARS LA SAGA COMPLETA	~~€ 29,90~~	sconto 10%	€ 26,90
	JUST CAUSE 2	~~€ 49,90~~	sconto 10%	€ 44,90
	WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR II - CHAOS RISING	~~€ 29,90~~	sconto 10%	€ 26,90
	METRO 2033	~~€ 49,90~~	sconto 10%	€ 44,90
	DARK VOID	~~€ 34,90~~	sconto 10%	€ 31,40

SCELGO IL SEGUENTE METODO DI SPEDIZIONE:

Indica con una ✗ la forma di spedizione desiderata

	Metodo	Costo
	Spedizione con Corriere Espresso e pagamento in contrassegno	€ 10,00
	Spedizione con Corriere Espresso e pagamento con carta di credito	€ 6,00

TOTALE COMPLESSIVO	€

SE VUOI ORDINARE VIA POSTA O VIA FAX, COMPILA QUESTO COUPON

Ritaglia o fotocopia il coupon, invialo in busta chiusa a:
TX ITALIA s.r.l. Via Ponchielli,4 20063 Cernuscoi S/N (MI), oppure via fax al numero 02.92112097.
Per ordinare in tempo reale i manuali collegati al nostro sito **www. gamesoutlet.it.**
Per ulteriori informazioni puoi scrivere a **ordiniweb@gamesoutlet.it**

NOME
COGNOME
VIA
N° C.A.P. PROV.
CITTÀ
TEL.
E-MAIL

SCELGO IL SEGUENTE METODO DI PAGAMENTO E ALLEGO:

Indica con una ✗ la forma di pagamento desiderata

☐ **Pagamento in contrassegno**

☐ **Carta di Credito**

N.

(Per favore riportare il numero della Carta indicandone tutte le cifre)

Scad. CVV

(Codice di tre cifre che appare sul retro della carta di credito)

Nome e Cognome del Titolare

Data________________ Firma del titolare________________________________

Informativa e Consenso in materia di trattamento dei dati personali - (Codice Privacy d.lgs. 196/03) TX ITALIA s.r.l. con sede in Cernusco sul Naviglio (MI), via Ponchielli, 4, è il Titolare del trattamento dei dati personali che vengono raccolti, trattati e conservati ex d.lgs. 196/03. Gli stessi potranno essere comunicati e/o trattati da Società esterne Incaricate. Ai sensi degli artt. 7 e ss. si potrà richiedere la modifica, la correzione e/o la cancellazione dei dati, ovvero l'esercizio di tutti i diritti previsti per Legge. La sottoscrizione del presente modulo deve intendersi quale presa visione, nel colophon della rivista, dell'Informativa completa ex art. 13 d.lgs. 196/03, nonché consenso espresso al trattamento ex art. 23 d.lgs. 196/03 in favore dell'Azienda.

Rivista GIOCHI PER IL MIO COMPUTER - numero di Apr 2010

le nostre PROVE

Come capire quali giochi sono degni dei nostri risparmi

Come proviamo i giochi

Ovvero, le linee guida dei nostri esperti

1. GMC prova soltanto giochi completi e finiti. Magari non riceviamo la scatola, oppure possiamo provare la versione inglese di un gioco che poi verrà tradotta, ma si tratta sempre di versioni complete.

2. Proviamo ogni gioco almeno tre o quattro giorni prima di dare un giudizio e scrivere il pezzo. Se poi il titolo è particolarmente meritevole, cerchiamo sempre di completarlo, così da offrirne un resoconto ancora più completo e dettagliato.

3. A GMC abbiamo almeno un paio di esperti per ogni genere, e assegnamo la prova di un titolo solo a chi conosce a fondo quella particolare tipologia di videogiochi.

4. I voti che vedremo nelle pagine di Giochi per Il Mio Computer sono assegnati con severità: se un gioco è brutto o poco giocabile, non avrà la sufficienza. Se un titolo riceve l'emblema di "Gioco del Mese" o "Consigliato", potremo star certi che si tratta di un ottimo prodotto.

5. Giudichiamo ogni gioco per quello che offre: nel caso di uno sparatutto 3D, sarà fondamentale verificarne giocabilità, potenzialità su Internet e velocità su un computer dotato della migliore scheda 3D, mentre di un titolo di strategia sulla Seconda Guerra Mondiale, sarà più importante verificare l'accuratezza storica. Nelle simulazioni controlleremo che le prestazioni dei mezzi siano fedeli alla realtà.

GIOCO DEL MESE
GMC assegna l'ambito premio "Gioco del Mese" ai titoli che devono entrare nella nostra collezione. Tutti i giochi che ricevono questo segno di distinzione sono raccomandati a "scatola chiusa".

GIOCO CONSIGLIATO
I titoli che ricevono un voto tra 8 e 10 possono diventare "Giochi Consigliati", ma è necessario che abbiano le qualità per diventare delle pietre di paragone per i giochi futuri!

UN VERO AFFARE!
I videogiochi hanno un costo elevato: tuttavia, a volte, capita di vedere prodotti interessanti a un prezzo ridotto. Se sono divertenti e giocabili, ricevono il "marchio" di "Un Vero Affare!".

IMPORTAZIONE PARALLELA
Non sempre titoli meritevoli trovano un importatore ufficiale nel nostro paese. Con questo simbolo verranno indicati i titoli acquistabili via Internet o d'importazione parallela.

La pagella di GMC

Come assegnamo i voti nelle recensioni

Per giudicare i giochi che proviamo per voi, abbiamo adottato il sistema dei voti scolastici. Inoltre, ogni gioco è definito da 4 voti parziali "fissi" (Grafica, Giocabilità, Sonoro e Longevità) e due specifici per il genere cui appartiene (per esempio, per un GdR sono Libertà d'azione e Trama).

3 o meno I giochi che ricevono un voto così basso sono affetti da grossi problemi di giocabilità o di instabilità. Noi non li regaleremmo neanche al nostro peggior nemico...

4-5 Siamo ancora nel campo delle insufficienze: titoli che comunque hanno dei problemi, ma potrebbero interessare a giocatori veramente appassionati del genere.

6-7 Il traguardo della sufficienza: nel caso del 6 si tratta di titoli decenti, magari poco originali o con qualche difetto; passando al 7 i giochi diventano piacevoli e interessanti.

8 o più I titoli da prendere in considerazione, anche se non siete degli appassionati del genere. Nel caso di 9, si inizia a parlare di capolavori. GMC non ha mai assegnato un 10...

Girerà sul vostro computer?

Come funziona il gioco su varie configurazioni

Spesso, è difficile capire, dai semplici requisiti riportati sulla confezione, quale configurazione sia necessaria per gustare a pieno un gioco PC. Obiettivo di GMC è fornire il maggior numero d'indicazioni relative al motore grafico. Quando riterremo necessario approfondire la questione prestazioni, inseriremo nelle recensioni dei giochi un box intitolato "Analisi Tecnica" in cui specificheremo le condizioni di test e i risultati in termini di giocabilità, evidenziando quali dettagli grafici abbiamo dovuto eliminare per rendere godibile l'esperienza. Segnaleremo la fascia di PC richiesta per ottenere risultati accettabili, prendendo come riferimento le configurazioni proposte nella sezione Il Sistema Giusto. Quando possibile, come nel caso dei giochi che supportano PhysX, valuteremo anche la differenza in termini di prestazioni fra schede NVIDIA e ATI attivando o meno l'accelerazione hardware. Troverete anche una tabella che permetterà di farvi un'idea delle prestazioni del gioco su varie configurazioni di CPU e GPU, considerando le risoluzioni. Ricordiamo, infine, che nello spazio delle Specifiche Tecniche, al termine di ogni recensione, il sistema minimo corrisponde a quello indicato sulla confezione dal produttore del gioco, mentre il sistema consigliato è, a nostro avviso, è l'ideale per non rinunciare a troppi dettagli grafici.

ANALISI TECNICA **LEGENDA:** Tecnicamente impossibile · Sconsigliato · Accettabile · Ottimale

***EndWar* non vanta un motore grafico particolarmente all'avanguardia: pur piacevole, non spinge al limite l'hardware su cui gira, tanto che, indipendentemente dalla configurazione, non si potranno superare i 30 FPS. In questo tipo di gioco, però, tale limite non si rivela un problema, e anche nei casi in cui si scende sotto questo valore, non si avvertono evidenti rallentamenti. Il processore non viene messo alle strette e se il vostro PC è equipaggiato con un dual core coadiuvato da 1 GB di RAM (meglio 2 GB, se giocate in ambiente Windows Vista), sarete a posto. È necessaria più attenzione per la scheda video: una Radeon 3870 o una GeForce 8800 GT sono sufficienti, a patto di non salire oltre i 1280x1024 con la risoluzione e di tenere disattivato l'AntiAliasing.**

	Radeon X1950	GeForce 8800 GT/ Radeon 4850	Radeon 4870/ GeForce GTX 265	Radeon 4870 X2/ GeForce 285	SLI/ CROSSFIRE
Single Core	1024x768	1280x1024	1280x1024	1600x1200	1920x1080
Dual Core	1280x1024	1280x1024	1280x1024	1600x1200	1920x1080
Quad Core	1280x1024	1280x1024	1280x1024	1600x1200	1920x1080

La redazione di GMC, per le sue prove, utilizza un PC acer Predator Trooper

Chi prova i giochi a GMC

Per le prove dei giochi, GMC si affida a uno staff d'eccezione, che include i migliori esperti del settore. Scopriamo insieme chi si nasconde dietro le pagine della vostra rivista preferita!

MASSIMILIANO ROVATI
Specializzato in: Collezionare i Blu-ray. Tutti i Blu-ray esistenti al mondo. Li voglio tutti! Sono il mio tesoro!
Gioco Preferito: *Modern Warfare 2*

ALBERTO FALCHI
Specializzato in: Riscoprire il Buttkicker sotto una montagna di detriti, ma questa volta senza brandire l'estintore.
Gioco Preferito: *Metro 2033*

MOSÈ VIERO
Specializzato in: Lottare contro gli eretici che disconoscono *Oblivion*, mentre riesplora il mondo del dopobomba.
Gioco Preferito: *Oblivion*

DARIO RONZONI
Specializzato in: Condurre alle estreme conseguenze, con abnegazione, l'opera di archeologia distruttiva inaugurata da Falchi.
Gioco Preferito: *Flight Simulator 2004*

RAFFAELLO RUSCONI
Specializzato in: Dissotterrare portiere e altri cimeli di dubbia natura, alla maniera di GMC...
Gioco Preferito: *DOW II Chaos Rising*

YURI ABIETTI
Specializzato in: Indossare pesanti elmi metallici e danzare come un ossesso sul palco... perché anche il Lato Oscuro ha il suo fascino.
Gioco Preferito: *NeverMulligan Nights*

ELISA LEANZA
Specializzata in: Placare le ire funeste dei redattori di GMC grazie a deliziosi biscotti preparati seguendo una ricetta elfica. O era caraibica?
Gioco Preferito: *Tales of Monkey Island*

Rito di primavera

"Bevi dal calice, tu rinascerai e la terra con te."

LA sezione dedicata alle recensioni di questo numero ci spinge a immaginare un rito di primavera, una cerimonia dal sapore vagamente pagano tesa a svegliare le forze della natura assopitesi nel corso del lungo inverno, propiziando rinascita e fertilità.

Si apre con un assolo, una melodia continua suonata senza prendere fiato e in un registro acuto. *Assassin's Creed II* calca il proscenio come un'anima solitaria che si presenti agli occhi degli dei. Su un piatto della bilancia c'è un gioco finalmente maturo e profondo, capace di tenerci inchiodati davanti al monitor regalandoci emozioni e meraviglia; sull'altro il sistema di protezione scelto da Ubisoft, che costringe il giocatore a rimanere costantemente collegato a Internet per godersi questo nuovo, grande seguito. Una scelta che creerà non pochi dissapori e di cui parliamo diffusamente sia nella nostra prova, sia nella rubrica Hardware (pagina 42).

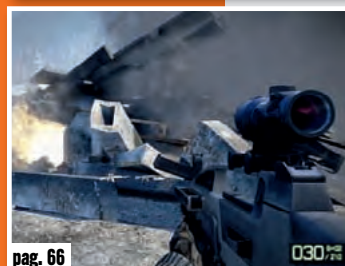
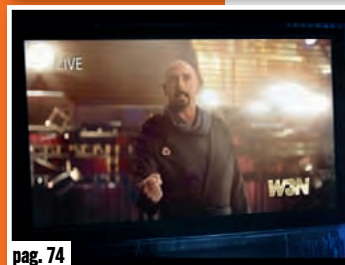
Sulla partitura appare poi *Re Artù*, che dilaga con l'impeto delle battaglie in tempo reale. Alle gesta degli eroi vestiti di ferro, che con il loro sangue bagnano i campi e scuotono la terra, si accostano uno spirito da gioco di ruolo e qualche divagazione nel genere avventuroso. L'anima di *Re Artù* è inquieta e cerca, con successo, di ritagliarsi un proprio spazio staccandosi dai maestri del genere come *Medieval II: Total War*. Le imprese dei cavalieri della Tavola Rotonda, la lotta tra Sassoni e Gallesi, gli antichi culti e la loro magia che provano a resistere all'avanzata del Dio unico... con i dovuti distinguo, ci hanno riportato alla mente le partite a "Pendragon" un gioco di ruolo con carta, matita e dadi, di "quando il mondo era giovane".

Ma non c'è tempo per i ricordi, perché un frenetico duetto ci rapisce. *Battlefield Bad Company 2* e *Metro 2033* ci scaraventano l'uno nella guerra moderna e l'altro nella lotta per la sopravvivenza in un inverno postnucleare. Sono due giochi con influenze molto diverse. *Bad Company 2* è d'impostazione tipicamente occidentale e qualcuno potrebbe affermare che è la guerra raccontata da "Spielbergburger". *Metro 2033*, invece, è cresciuto sui banchi della scuola dell'Est europeo e suscita qualche brivido inatteso. Come il vento siberiano che raffredda l'aria in una giornata di sole.

Il nostro rituale prosegue, tra armoniose dissonanze, con scontri nel futuro (*C&C 4: Tiberian Twilight*, *Dawn of War II – Chaos Rising*, *Supreme Commander 2*), funamboliche distruzioni (*Just Cause 2*), agguati nell'oceano Atlantico (*Silent Hunter 5*), gare su quattro ruote all'italiana (*Superstars V8 Next Challenge*), sfide gestionali storiche che strizzano l'occhio al multiplayer (*Anno 1404: Venezia*) e un gradito ritorno, curato nella realizzazione, nella confezione e nel prezzo da FX Interactive (*King's Bounty – Armored Princess*).

L'appuntamento è al mese prossimo: giusto il tempo per smaltire i postumi di questo gioioso baccanale.

Massimiliano Rovati
massimilianorovati@sprea.it

LE PROVE DI QUESTO MESE

VINCENZO BERETTA
Specializzato in: Tornare da Azkaban con un canestro di storie nuove, pronto a calpestare nuovamente le aiuole di GMC!
Gioco Preferito: *Armored Princess*

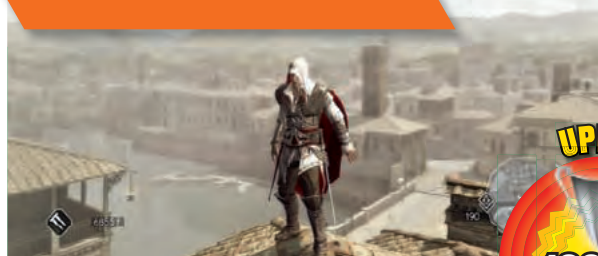
LUCA PATRIAN
Specializzato in: Proseguire senza requie nell'opera di educazione degli avversari multiplayer d'Oltralpe. È una specie di missione!
Gioco Preferito: *Forza Motorsport 3*

ALESSANDRO GALLI
Specializzato in: Trovare la soluzione giusta a ogni problema. A volte, è anche una soluzione legale e moralmente accettabile.
Gioco Preferito: *Need for Speed Shift*

FABIO BORTOLOTTI
Specializzato in: Affrontare i traslochi vestito da Big Daddy, mentre risponde alle mail che gli chiedono la consegna degli articoli.
Gioco Preferito: *BioShock 2*

CLAUDIO CHIANESE
Specializzato in: Sfidare le incombenze legate a tesi di laurea e affini, pur di consegnare i testi di GMC, con largo anticipo.
Gioco Preferito: *Re Artù*

PRIMOZ SKULJ
Specializzato in: Guidare i giocatori alla scoperta di nuove meraviglie videoludiche, e farlo in fretta...
Gioco Preferito: *Double Agent*

ROBERTO CAMISANA
Specializzato in: Consigliare le alte sfere su qualsiasi cosa, ovviamente in chiusura e invece di mandare le recensioni.
Gioco Preferito: *A Vampyre Story*

Il Leonardo da Vinci che incontreremo è decisamente più giovanile e gioviale dell'austero genio che ci immaginiamo.

GENERE: AZIONE

ASSASSIN'S CREED II

Ubisoft Montreal risciacqua in Arno le avventure di Desmond Miles.

IN ITALIANO

Il doppiaggio italiano di *Assassin's Creed II* è molto valido, come del resto le traduzioni dei tanti documenti che Ezio trova durante la trama. Come se non bastasse, la versione inglese del gioco ha un parlato che, per noi italiani, è ai confini del ridicolo. Mai come questa volta, dunque, vi consigliamo di godervi l'avventura in italiano.

NON capita tutti i giorni, purtroppo, di vedere dei seguiti che riescano davvero a surclassare i loro predecessori, anche quando si tratta di serie blasonate o di grandi successi commerciali.

Assassin's Creed II, ultima fatica degli studi di Ubisoft Montreal, è una felice eccezione a questa regola, ed è anche uno dei rari titoli che riescono addirittura a superare le aspettative createsi in fase di sviluppo. Il primo capitolo, come abbiamo ricordato in più occasioni, era un gioco notevole e interessante, ma che, per svariati motivi, non riusciva a raggiungere un livello d'eccellenza. Il punto di partenza era il motore Anvil, frutto del lavoro dei migliori programmatori di Ubisoft, e permetteva di dare vita a grandi paesaggi pieni di dettagli, animandoli con decine di personaggi e cesellandoli con gli affascinanti dettagli dell'ambientazione, centrata sul periodo della terza crociata in Terra Santa.

Nonostante queste straordinarie premesse, originali e tecnicamente competitive, *Assassin's Creed* si rivelava noioso e ripetitivo, incapace di sviluppare appieno le proprie intuizioni di game design. La struttura, che tra l'altro ritroviamo anche in questo seguito, prevedeva un misto di azione, furtività e libera esplorazione, studiato per far risaltare al meglio le doti atletiche del protagonista, capace di saltare da un tetto all'altro come un esperto di parkour (sport estremo anche noto come free running). Tutti questi interessanti elementi naufragarono con un'uscita forse un po' affrettata, che non consentì agli sviluppatori di rifinire il prodotto e di inserire tutte le funzioni e i livelli che avevano previsto.

Con *Assassin's Creed II* la musica è cambiata, e di molto. Ubisoft Montreal è partita da un motore già rodato, di conseguenza ha avuto mesi e mesi per concentrarsi su tutti i piccoli dettagli capaci di rendere un gioco memorabile. Il risultato è evidente sin dal primo avvio, e continua

> **"Le novità in termini di gioco sono tante"**

a sorprendere con la sua varietà per tutte le venticinque ore della campagna principale. Il protagonista, questa volta, è Ezio Auditore, un giovane fiorentino figlio di un importante banchiere. Corre l'anno 1476, e l'Italia è nel pieno del Rinascimento: le terre del nostro amato Stivale sono calcate da figure come Lorenzo de Medici e Leonardo da Vinci, e la politica della Toscana è scossa da complotti e tensioni interne. Il nostro eroe si troverà invischiato in una guerra più grande di lui e, come il suo antenato Altair (protagonista del primo *Assassin's Creed*), sarà costretto ad apprendere le antiche arti degli Assassini, al fine di tenere a bada la minaccia dei

ATTENZIONE: DRM

***Assassin's Creed II* inaugura un discutibile sistema di DRM, che richiede una connessione a Internet attiva per tutta la durata della partita. Per giocare, inoltre, è necessario creare un account Ubisoft. Per ulteriori dettagli, leggete il riquadro che abbiamo dedicato a questa scottante questione.**

TUTTA LA VERITÀ SUL DRM

Il sistema di protezione adottato da Ubisoft per *Assassin's Creed II* è destinato a far discutere e a suscitare le proteste di molti videogiocatori del mondo PC. Non si limita al dover rimanere connessi a Internet per tutta la durata della partita, ed è spiegato nel dettaglio da una pagina sul sito ufficiale di Ubisoft (**http://support.it.ubi.com/online-services-platform/**). Per vostra comodità, riassumiamo brevemente i punti a nostro avviso più rilevanti:

- Per giocare è necessaria una connessione a Internet permanente
- Per giocare non è necessario avere il disco inserito nel PC
- Il gioco può essere installato su un numero illimitato di PC, ma è utilizzabile solo accedendo con il proprio account Ubisoft (che, di conseguenza, permetterà che giochi solo un giocatore per volta)
- I salvataggi vengono memorizzati e sincronizzati sui server di Ubisoft, e sono accessibili da tutti i PC sui quali il gioco verrà installato; naturalmente, viene conservata anche una copia locale
- Il sistema utilizza chiavi uniche e, al momento, NON è prevista la possibilità di rivendere il gioco acquistato
- Non esiste una modalità offline
- Se la connessione ai server di Ubisoft cade, il gioco ricomincerà dal punto in cui è stato interrotto al ripristino della connessione, o tornerà a Windows. (nota: nella versione 1.00, corretta prontamente da Ubisoft per placare le proteste, il gioco ricominciava dal checkpoint precedente)

Partendo dal presupposto che le conseguenze di questo sistema non sono prevedibili in fase di recensione, riportiamo la nostra esperienza e le nostre riflessioni in proposito. Abbiamo testato il gioco a Milano, con una connessione Fastweb da 7 Mbit, collegata direttamente al PC con un cavo di rete. Durante l'arco della campagna, abbiamo assistito a una ventina di disconnessioni. Inoltre, in due occasioni, pur avendo la connessione attiva, ci è capitato che il gioco non riuscisse a collegarsi ai server di Ubisoft, impedendoci di avviarlo (o riavviarlo) per una decina di minuti. Il voto che leggete a fine recensione si riferisce al valore di *Assassin's Creed II* come videogioco, e non è stato penalizzato dall'introduzione di questo sistema. Promuovere o bocciare questa nuova frontiera della protezione da copia, a nostro avviso poco adeguata alla realtà italiana, è un compito che spetta solo ai consumatori.

ANALISI TECNICA

LEGENDA: ☐ Tecnicamente impossibile ■ Sconsigliato ■ Accettabile ■ Ottimale

Le imprese di Ezio Auditore sono graficamente spettacolari, tanto che, per godersi *Assassin's Creed II* al massimo del dettaglio, sarà necessario un PC piuttosto recente. Pur potendo funzionare su un qualsiasi dual core con GPU compatibile con i Pixel Shader 3.0, per gustarlo a pieno è consigliabile non andare sotto una GeForce 8800/Radeon 4850. Con una simile configurazione, e rinunciando a qualche dettaglio, ci si può divertire a risoluzioni medio/basse. Se si vuole puntare al Full HD a pieno dettaglio, una Radeon 5850 o una scheda a doppia GPU della precedente generazione sono praticamente indispensabili per non scendere sotto i 30/35 FPS, che garantiscono una fluidità accettabile.

	Radeon X1950	GeForce 8800 GT/ Radeon 4850	Radeon 4870/ GeForce GTX 265	Radeon 4870 X2/ GeForce 285	SLI/ CROSSFIRE
Single Core	1280x1024	1440x900	1680x1050	1920x1080	1920x1080
Dual Core	1280x1024	1440x900	1680x1050	1920x1080	1920x1080
Quad Core	1280x1024	1440x900	1680x1050	1920x1080	1920x1080

■ Rimanendo all'interno di piccoli gruppi di persone, è possibile passare inosservati.

SIM-TOSCANA

Non vogliamo rovinarvi la sorpresa raccontandovi il perché, ma a un certo punto della sua avventura, Ezio installerà il suo "quartier generale" a Monteriggioni, un borgo nei pressi di Siena. Investendo fiorini potrà ristrutturarne i vecchi edifici, ottenendo sconti nei negozi e aumentando il valore della cittadina, che piano piano tornerà all'antico splendore. Ogni venti minuti di gioco, Monteriggioni genererà una rendita in fiorini, che potrà essere spesa in altri lavori o in armi e abiti per il nostro Ezio.

■ A ogni omicidio corrispondono rivelazioni e significativi passi avanti della trama.

ACHIEVEMENT

Assassin's Creed II **inaugura la nuova piattaforma di Ubisoft, che ricalcando gli Achievement lanciati da Microsoft, introduce uPlay. Proseguendo nel gioco e compiendo determinate azioni, otterrete 100 punti, che potrete usare in questo gioco (o nei prossimi titoli di Ubisoft) per sbloccare ricompense, come il costume di Altair, una cripta da esplorare o sfondi per il desktop.**

Templari. A prescindere dai meriti della giocabilità, questa ambientazione racchiude un particolare fascino per noi italiani, che tra una missione e l'altra ritroveremo i luoghi più suggestivi della Toscana, di Venezia e di Roma. Gli sviluppatori, pur non riproducendo le città palazzo per palazzo, hanno svolto un lavoro fenomenale, riuscendo a crearne delle copie credibili, nelle quali è facile riconoscere i monumenti e le vie più importanti. Il tutto, pur essendo ricco di licenze poetiche e di piccole contravvenzioni alla Storia, è ricco di dettagli che attingono a piene mani dal nostro inimitabile patrimonio artistico e architettonico. Ezio si imbatterà in dipinti famosi, per lui contemporanei, e incontrerà personaggi del calibro di Niccolò Machiavelli, che pur nella loro natura romanzata riescono comunque a rendere *Assassin's Creed II* ancor più godibile. Questioni estetiche a parte, le novità in termini di gioco sono numerose e, pur mantenendo lo spirito del primo capitolo, riescono a declinarlo in maniera soddisfacente e appagante. Siamo ancora una volta alle prese con un gioco semplice e accessibile, pensato per rendere facile e immediata l'esecuzione di mosse spettacolari e per dare la sensazione di essere un Assassino potente e terribile, che grazie alle sue doti superiori è in grado di affrontare qualunque prova. La grande differenza è che questa volta ci sono abbastanza segreti e sfide da mantenere vivo anche l'interesse di chi non si accontenta della coreografia. A ciò si aggiunga che lo sviluppo progressivo degli elementi di gioco dà una costante sensazione di crescita. Come nel primo episodio, il nostro Ezio potrà esplorare liberamente varie città, impegnandosi in incarichi che lo condurranno all'assassinio di alcuni vili cospiratori. Mentre in *Assassin's Creed* si finiva per svolgere una serie di piccole missioni molto ripetitive, necessarie per raccogliere dati sulle vittime, qui il ritmo è decisamente più vivace, anche perché riesce a combinare con intelligenza obiettivi di diverso genere, dando vita a incarichi interessanti e con una curva di difficoltà più sensata. Secondo i momenti, vi capiterà di fuggire, cercando di seminare le guardie dei Templari, di inseguire i nemici più pavidi, o di infiltrarvi in dei palazzi senza farvi individuare. Ci saranno alleati da proteggere, corse acrobatiche sui tetti della città, e naturalmente anche tanti sani combattimenti, durante i quali Ezio avrà modo di utilizzare le armi e le abilità che apprenderà nel

NEL FUTURO

Come il primo episodio, *Assassin's Creed* II non si svolge solo nel passato. Il vero protagonista è Desmond Miles, discendente di Ezio Auditore, che attraverso un sofisticato apparecchio (l'Animus) rivive i ricordi impressi nel proprio DNA.

I combattimenti, pur essendo godibili, sono la parte più debole del gioco.

SOLO IL SEGUITO?
Non avete giocato al primo *Assassin's Creed*? Nessun problema. Questo seguito, pur contenendo svariati riferimenti al suo predecessore, è perfettamente autosufficiente. E come se non bastasse, è molto più bello!

WANTED!

Una delle novità più interessanti, in termini di furtività, è il sistema dedicato alla notorietà. Se Ezio si farà sorprendere a compiere azioni condannate dalla società, inizierà a essere ricercato come criminale. Alcune guardie lo attaccheranno a vista, e mano a mano verranno prese misure sempre più estreme nei suoi confronti. Per tornare nell'anonimato, Ezio potrà cercare e strappare i manifesti affissi ai muri, corrompere i banditori o uccidere i funzionari che emettono le condanne.

GUIDA COMPLETA!
La prima parte della guida completa di *Assassin's Creed II* vi aspetta a pagina 104

PUNTI DI CONTROLLO
I salvataggi in *Assassin's Creed II* sono automatici, e avvengono in concomitanza di precisi punti di controllo sparsi in giro per le missioni. Solitamente, sono abbastanza vicini tra loro, ma in alcune sezioni una morte prematura vi obbligherà ad affrontare nuovamente cinque o dieci minuti di gioco.

corso dell'avventura. È inoltre possibile assoldare dei personaggi non giocanti, che secondo i casi potranno lottare al fianco del protagonista o adoperarsi per distrarre i suoi avversari.

Per una manciata di fiorini vi assicurerete la collaborazione di sparuti gruppi di ladruncoli, che attaccheranno a comando i bersagli evidenziati, oppure vi circonderete di leggiadre donzelle dedite al mestiere più vecchio del mondo, ossia tenere impegnate le guardie templari mentre Ezio passa inosservato. In proposito, anche tutto il sistema dedicato alla furtività è stato rivisto, e grazie ad alcuni felici accorgimenti si integra meglio con le altre meccaniche, permettendo tra l'altro di adottare diversi stili di gioco. Il tutto è condito da una varietà di missioni secondarie, che vanno dalla

> **"Assassin's Creed II è un titolo da giocare"**

raccolta di piume nascoste a gare contro il tempo, e da delle gradevoli digressioni verso altri generi.

Ci riferiamo alla gestione di Monteriggioni, che secondo gli investimenti di ristrutturazione fatti fornirà una rendita in fiorini, e a sei cripte, dove *Assassin's Creed II* abbandona la struttura a libera esplorazione in favore di livelli lineari, simili a quelli cui ci hanno abituato le serie di *Tomb Raider* e *Prince of Persia*.

Il tran tran dell'azione è spezzato da numerosi dialoghi e da una serie di enigmi, la cui soluzione è legata al grande mistero che attraversa tutta la trama. Non siamo alle prese con un racconto che entrerà nella storia della letteratura, ma il susseguirsi degli eventi e delle rivelazioni riuscirà a intrigarvi sin dalle prime battute, facendo buon uso dell'ambientazione e delle particolarità di *Assassin's Creed*, ponendo tra l'altro i presupposti per un inevitabile terzo capitolo.

La grafica, pur risentendo della sua natura multipiattaforma (le texture, alle risoluzioni più alte, non sono il massimo), si difende bene, e grazie ai paesaggi suggestivi riuscirà a strapparvi qualche espressione di stupore. Saremmo alle prese con una conversione impeccabile e con un titolo da non perdere a tutti i costi, ma purtroppo Ubisoft ha

■ La riproduzione della campagna toscana lascia senza fiato.

■ Il gioco orbita, ancora una volta, intorno al nostro contemporaneo Desmond Miles, che rivive i ricordi dei suoi antenati.

■ La trama non è nulla di trascendentale, ma la narrazione ha un ottimo ritmo.

■ L'occhio dell'aquila permette di individuare rapidamente i nemici, gli alleati e i punti d'interesse.

optato per un sistema di protezione che rischia di guastare l'esperienza di gioco ad alcuni, e di precluderla del tutto ad altri. Per giocare, infatti, è necessario essere costantemente connessi a Internet e, quando per qualunque motivo il programma in background non riesce a raggiungere i server, *Assassin's Creed II* interromperà la partita e la farà riprendere solo al ripristino della connessione. È una scelta estrema, che già prima dell'arrivo sugli scaffali ha generato un inferno di discussioni su Internet. Affrontiamo la questione nello spazio intitolato "Tutta la verità sul DRM" e, pur lasciando a voi consumatori l'ultima parola in proposito, non possiamo fare a meno di pensare a tutte le limitazioni che derivano da tale scelta. Comprando *Assassin's Creed II*, ammesso e non concesso che disponiate di una connessione adeguata, avrete comunque difficoltà a giocarlo fuori casa sul vostro portatile, e sarete esposti a una serie di potenziali imprevisti che non sussistono con tutti gli altri prodotti sul mercato. Teniamo a sottolineare, però, che siamo alle prese con un titolo eccellente, e che è un vero peccato che una simile politica rischi di offuscarne la luce. *Assassin's Creed II* è bello e divertente, e ha il raro pregio di saper parlare tanto ai giocatori della domenica quanto a quelli più accaniti, regalando molte ore di sfide ed emozioni.

Il modo in cui il nuovo DRM di Ubisoft verrà recepito dai consumatori avrà senza dubbio un ruolo importante nel futuro dei videogiochi su PC, ma verremmo meno al nostro dovere se non vi dicessimo che, al di là delle polemiche, *Assassin's Creed II* è un titolo da giocare dall'inizio alla fine, e con gran gusto.

Fabio Bortolotti

CONTENUTI SCARICABILI

La versione PC include anche i primi due contenuti scaricabili usciti a pagamento su console, *La Battaglia di Forlì* e *Il Falò delle Vanità*. Si tratta di due sequenze ben integrate nella trama, anche perché in origine dovevano essere parte del gioco da scaffale. Stiamo parlando di due o tre ore di campagna in più, caratterizzate, per giunta, da missioni molto divertenti.

IN BIANCO E NERO

***Assassin's Creed II* è disponibile in tre versioni diverse. Quella normale, da 49,99 euro, include semplicemente il disco del gioco, mentre con 59,99 euro è possibile portarsi a casa la White Edition, con una action figure di Ezio e un contenuto giocabile extra, che permetterà di visitare la chiesa di Santa Maria dei Frari, a Venezia. La Black Edition, invece, costerà 69,99 euro e includerà una action figure diversa (con l'armatura di Altair), un libro di illustrazioni, un disco con la colonna sonora e ben tre contenuti giocabili aggiuntivi (Santa Maria dei Frari, Palazzo Medici e l'Arsenale di Venezia).**

IN ALTERNATIVA...

Tomb Raider: Anniversary, Lug 07, **8**
Per esplorare cripte simili a quelle di *Assassin's Creed II*, ma a tempo pieno.

Prince of Persia, Nat 08, **9**
Un titolo acrobatico ed esplorativo, sempre dalla scuderia di Ubisoft.

info ■ Casa **Ubisoft** ■ Sviluppatore **Ubisoft Montreal** ■ Distributore **Ubisoft** ■ Telefono **02/4886711** ■ Prezzo **€ 49,99** ■ Età Consigliata **18+** ■ Internet **http://assassinscreed.it.ubi.com**

specifiche tecniche
- Sis Min **CPU dual core 2,6 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, DVD, 12 GB HD, Internet**
- Sistema Consigliato **CPU Core 2 Duo 2,2 GHz, 3 GB RAM, Scheda 3D 512 MB, Controller analogico**
- Multiplayer **No**

+ Vario e divertente
+ Ottima ambientazione
+ Trama intrigante

− Connessione permanente richiesta
− Un po' facile
− Texture da console

Un grande seguito, con un'ambientazione fantastica e un sistema di gioco semplice, ma accattivante. Consiglieremmo *Assassin's Creed II* a tutti, senza riserve, ma suggeriamo di informarsi sul sistema di DRM prima dell'acquisto.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	CONTROLLI	LEVEL DESIGN
9	9	9	8	9	9

La campagna procede lungo una serie di obiettivi che possono essere affrontati in ordine semi-libero.

La carica della cavalleria pesante torna a irrompere nei sogni proibiti dei generali da tastiera.

GENERE: STRATEGIA IN TEMPO REALE/GDR

RE ARTÙ

La magia e le epiche gesta di Camelot non sono mai state tanto vicine.

IN ITALIANO

L'edizione FX Interactive di *Re Artù* è completamente tradotta in italiano per quanto riguarda testi a schermo, voci e manuale cartaceo. Una fortuna per i meno avvezzi alla lingua d'Albione, vista la gran mole di testo. La qualità della traduzione è generalmente accettabile, nonostante qualche scivolone – come l'infelice "fantini del re" e l'indecifrabile "scudi sfondamento" che dovrebbe designare un'unità di fanteria pesante, nonché "declamare" al posto di "proclamare" e qualche altra lieve sgrammaticatura.

COME i più assidui tra i nostri lettori avranno notato, GMC ha dedicato ampio spazio all'ultima fatica di Neocore, *King Arthur: The Role-playing Wargame*, presentandone prima la versione inglese e poi seguendo lo sviluppo dell'edizione italiana, curata da FX Interactive e pubblicata come *Re Artù*.

GIOCO CONSIGLIATO GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

UN VERO AFFARE GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Tanta attenzione è giustificata alla luce delle peculiarità e delle caratteristiche inedite del titolo, davvero una delle scoperte più interessanti dell'ultima stagione videoludica. Se, infatti, un certo settore della strategia – quello che si nutre dell'unione fra gestione imperiale a turni e battaglie in tempo reale – sembra dominato senza via di scampo dall'imitazione fedele della formula *Total War*, Neocore risalta come uno dei pochi nomi disposti a sperimentare e a "sporcarsi le mani" perseguendo un'innovazione più o meno netta. Già il precedente titolo dello sviluppatore ungherese, *Crusaders: Thy Kingdom Come* risalente al 2008, metteva sul piatto della bilancia una serie di elementi "da gioco di ruolo" centrati intorno alla gestione degli eroi e delle truppe veterane. Un concetto di per sé non rivoluzionario che, però, sembra aver gettato le basi per un considerevole salto di qualità: in *Re Artù*, il gioco di ruolo diviene una vera e propria seconda anima, tanto rilevante quanto quella strategica.

Il risultato è un titolo che, a uno sguardo superficiale, pare fortemente somigliante a *Medieval II*, ma che in realtà persegue, e raggiunge, una serie di obiettivi propri: una campagna solidamente narrata, l'enfasi sulle distinte personalità degli eroi e, in genere, un'atmosfera "avventurosa" che ben si amalgama a quella tradizionalmente guerresca di titoli del genere. L'ambientazione stessa diviene molto più che un pretesto per menare le mani, e rappresenta la vera ragion d'essere del gioco: una scelta saggia, dal momento che il cosiddetto ciclo bretone è una delle più ricche e profonde espressioni del folclore europeo. *Re Artù* ci cala, quindi, nella Britannia mitica, in un Medioevo cronologicamente imprecisato che è, in effetti, più immaginario che storico. Il reame è in tumulto: ribelli e signorotti locali opprimono la popolazione, mentre Gallesi e Sassoni si contendono le spoglie dell'antico dominio romano. Nel frattempo, la misteriosa magia pagana sembra essere riemersa dalle ombre, conducendo nelle lande dei mortali orde di creature fatate e terribili, e mettendo a dura prova la fede dei cristiani.

> "L'intera struttura ruota intorno agli eroi"

In questo caotico contesto sorge la figura di Artù, il sovrano prefigurato dalle antiche profezie, portatore di pace e unità. Il giovane re ha davanti a sé un lungo e impervio cammino, fatto tanto di battaglie quanto di scelte che ne formeranno la personalità: il giocatore è chiamato a seguirne i passi e a guidarne lo sviluppo morale, riscrivendo di volta in volta il mito. Una decisione intelligente, da parte di Neocore, quella di non costringere la narrazione a seguire binari predefiniti: nel contesto generale dell'ambientazione, la campagna racconterà ogni volta una storia sottilmente diversa, tanto nei dettagli quanto nei significati e nelle conclusioni.

A restare invariato è, invece, lo sfondo su cui si svolgono le avventure di Artù e dei suoi cavalieri: l'Inghilterra meridionale e il

EDIZIONE COMPLETA

Com'è avvenuto per una serie di altri titoli – l'ottimo *Drakensang*, *Sparta* e *Imperium Civitas* – anche *Re Artù* gode di un'edizione pensata da FX Interactive specificamente per il nostro Paese, con tanto di traduzione integrale dei contenuti di gioco e del manuale, e comprensiva dei contenuti aggiuntivi, attualmente scaricabili a pagamento dalla piattaforma Steam. Si tratta di unità in più – arcieri e cavalieri bretoni che vanno ad affiancarsi alle truppe "etniche" gallesi e sassoni – un paio di nuovi eroi e tre collezioni di artefatti, ciascuna composta da tre oggetti e dedicata a una classe specifica di personaggi, con cui equipaggiare di tutto punto i cavalieri nella migliore tradizione di *Diablo* e soci. Ricordiamo, inoltre, che la versione FX non richiede una connessione a Internet per l'attivazione e l'utilizzo della modalità a giocatore singolo.

ANALISI TECNICA

LEGENDA: □ Tecnicamente impossibile ■ Sconsigliato ■ Accettabile ■ Ottimale

Abbiamo provato *Re Artù* su due sistemi: uno con Intel Q6600 a 3,2 GHz, scheda 3D Radeon 3870X2 e 4 GB di RAM, e uno con Intel i7 860 a 4 GHz, Radeon 5870 e 4 GB di RAM. Entrambi adottavano Windows 7 64 bit come sistema operativo. Con i dettagli al massimo e battaglie al completo, il gioco girava attorno ai 20 FPS nella prima configurazione, con qualche sporadico rallentamento. Dal momento che il frame rate era relativamente stabile e che si tratta di uno strategico, la fluidità era adeguata. Con la seconda configurazione, invece, *Re Artù* girava costantemente a 40 FPS, senza problemi.

	Radeon X1950	GeForce 8800 GT/ Radeon 4850	Radeon 4870/ GeForce GTX 265	Radeon 4870 X2/ GeForce 285	SLI/ CROSSFIRE
Single Core	1280x1024	1440x900	1920x1080	2560x1600	2560x1600
Dual Core	1280x1024	1440x900	1920x1080	2560x1600	2560x1600
Quad Core	1280x1024	1440x900	1920x1080	2560x1600	2560x1600

Leggi e decreti sono uno strumento occasionalmente utile, ma non hanno un grande impatto nell'economia della campagna.

Re Artù fa della grande atmosfera uno dei suoi punti di forza.

Galles, suddivisi in diciotto provincie. Un mondo di gioco che pare molto limitato, se confrontato alle mappe continentali di *Medieval* e giochi affini. In realtà, la conquista del territorio non ha, in sé, un'importanza così fondamentale.

L'occupazione delle provincie e la guerra contro i diversi sovrani della Britannia rappresentano solo due dei molteplici strumenti attraverso cui la storia di *Re Artù* viene narrata. Tant'è che poco oltre la metà della campagna, probabilmente, avremo conquistato l'intera mappa, ma il gioco sarà ben lungi dal dirsi concluso. Gli obiettivi, anzi, continueranno a susseguirsi, forse a un ritmo fin troppo incalzante che rischia di spaesare, in qualche misura, il giocatore. La narrazione sfiorerà, in un modo o nell'altro, tutti gli elementi portanti del ciclo arturiano: dalla spada Excalibur alla Dama del Lago, dalle vicende di Gawain e del Cavaliere Verde a quelle di Tristano e Isotta, senza dimenticare Merlino, Galahad e il Santo Graal. Certo, non ci si deve aspettare un'attinenza fedelissima al mito: gran parte degli eventi è stata rimaneggiata, ma l'atmosfera che si respira è autentica.

L'espressione principale della fluidità narrativa propria del titolo Neocore è costituita dalle missioni testuali. Si tratta, in sostanza, di avventure raccontate attraverso schermate di testo, all'interno delle quali effettuare delle scelte che condurranno a conseguenze diverse. Il gioco ne offre molte, sia legate alla trama, sia casuali: a volte sfoceranno in battaglie sul campo, ma più spesso verranno risolte semplicemente prendendo le decisioni più opportune a ogni schermata. Un elemento che, sulla carta, pare certamente anacronistico e del tutto inadatto a uno strategico, ma che in realtà funziona piuttosto bene: le missioni, pur numerose, non sono mai eccessivamente lunghe, risultano generalmente ben scritte e contribuiscono a calare il giocatore nell'atmosfera del gioco. Le quest testuali fanno il paio con la fondamentale importanza attribuita ai singoli eroi: ciascuno di essi è, infatti, caratterizzato da statistiche e abilità particolari. Le prime tornano utili, oltre che nello svolgimento delle missioni, praticamente in tutti gli aspetti del gioco, mentre le seconde influenzano, spesso radicalmente, le battaglie.

L'intera struttura di *Re Artù* ruota intorno a queste figure cavalleresche: oltre a rappresentare i veri protagonisti della storia, la loro presenza è necessaria per consentire agli eserciti di muoversi, scelta che limita in maniera intelligente il numero di armate in campo. Ognuno di loro può salire di livello ed essere equipaggiato con artefatti preposti a migliorarne le caratteristiche. Ciascun cavaliere, inoltre, dispone di una propria moralità, i cui effetti influiscono sulla lealtà al sovrano. In *Re Artù* è, infatti, contemplata una dimensione etica che si sviluppa tra i due estremi dell'onore e della tirannia da una parte, e all'interno del conflitto tra paganesimo celtico e cristianesimo dall'altra. Le scelte compiute nel corso delle missioni testuali e il perseguimento di certi obiettivi a

I SEGRETI DELLA TAVOLA ROTONDA

In concomitanza con l'uscita di *Re Artù*, dal 30 marzo troverete in edicola uno speciale dedicato al titolo di FX Interactive. Si tratta di una guida strategica approfondita alla campagna principale, completa di consigli generali direttamente dalle labbra degli sviluppatori e di una lista degli eroi presenti nel gioco. Ciliegina sulla torta, allegati a "Re Artù – La rivista ufficiale del gioco" trovate *Patrician III*, ultima incarnazione della saga commerciale dedicata alla Lega Anseatica, e *Tzar: Excalibur e il Re Artù*, un RTS piuttosto classico che apre un'altra finestra sull'ambientazione arturiana. Lo speciale è venduto al prezzo di 7,90 euro.

RE NELLA RETE

Re Artù presenta un multiplayer piuttosto classico, centrato su battaglie tra gli eserciti dei diversi allineamenti: cristiano, pagano, onorevole e così via. Sebbene la componente in tempo reale del titolo Neocore sia tatticamente interessante, il gioco, privato della propria componente narrativa, perde comprensibilmente il confronto con titoli che offrono un più vasto numero di unità e una maggiore attenzione al bilanciamento delle sfide multigiocatore.

QUATTRO STAGIONI

In _Re Artù_, ciascun turno rappresenta una stagione e, mentre primavera, estate e autunno hanno un impatto limitato sullo scorrere degli eventi, le nevi invernali bloccano completamente il movimento delle armate e impongono una pausa nei conflitti. Proprio questa stagione può essere sfruttata per gestire il proprio regno e far salire di livello gli eroi.

In aperto revisionismo rispetto al mito, Mordred può essere reclutato tra le file dei nostri cavalieri.

LA VENDETTA DEGLI ELFI

Re Artù, nel pescare a piene mani dalla tradizione folcloristica celtica, narra le vicende dei Sidhe, una razza mistica proveniente dal reame oltremondano di Tir Na Nòg, dotata di una mentalità aliena e di un'etica difficilmente comprensibile ai mortali, che avrà un ruolo fondamentale nella risoluzione della campagna. Si tratta di un archetipo affascinante e alternativo per quella che è, in sostanza, la figura dell'elfo, spesso presentata solo con i tratti "angelici" propri di Tolkien, oppure in salsa hippie ed ecologista.

LEGGI E DECRETI

Un elemento peculiare, nella gestione del regno, è rappresentato dalla possibilità di emanare leggi e decreti. Le prime influiscono stabilmente sul nostro regno: per esempio, introducendo le corvèe lavorative per i contadini si avrà un netto incremento dei proventi a fronte di una diminuzione della capacità di reclutamento. I secondi, invece, hanno un effetto immediato, e permettono di ottenere benefici a scapito della lealtà delle provincie.

UNA GITA A CAMELOT

All'inizio della campagna, non disporremo di una fortezza e, dunque, l'intera componente gestionale sarà assente. Solo alla fine del primo capitolo potremo edificare Camelot. La roccaforte in sé è contraddistinta da un numero limitato di spazi in cui costruire strutture maggiori (cattedrali, padiglioni da torneo, eccetera), ciascuna delle quali garantirà l'accesso a quattro edifici minori. Nel corso dei capitoli successivi acquisiremo il controllo della capitale sassone e di quella gallese, ampliando così le nostre possibilità di costruzione.

scapito di altri – per esempio, fornire supporto a un Re giusto, piuttosto che a un crudele invasore – modificheranno progressivamente la nostra posizione morale in direzione di un estremo oppure dell'altro. Prese di posizione forti in una qualsiasi direzione andranno a incidere sull'esperienza di gioco e modificheranno, in ultima istanza, il finale: un Re di devozione pagana, per esempio, potrà arruolare nelle proprie armate i Sidhe, gli esseri fatati della tradizione celtica, mentre un fedele cristiano avrà accesso ai cavalieri crociati e a una serie di abilità specifiche atte a contrastare la magia avversaria.

La componente strategica di *Re Artù* emerge, invece, nell'ambito delle battaglie in tempo reale. Qui il titolo rimane fedele alla tradizione, proponendo scontri fra truppe divise in squadre con tutti i crismi che contraddistinguono il genere dai tempi di *Dark Omen* e *Shogun*. Rispetto a *Medieval II*, a tutt'oggi pietra di paragone delle battaglie con spada, lancia e scudo, *Re Artù* propone scontri più ristretti, contraddistinti da un minor numero di soldati in campo e, anche per questo, più votati alla raffinatezza tattica. La microgestione, inoltre, è incoraggiata dalla possibilità di mettere in pausa il gioco per impartire gli ordini.

Pur se in buona parte tradizionale, questo aspetto di *Re Artù* non manca di caratteristiche peculiari. Il morale, per esempio, rappresenta ora una variabile legata all'intera armata, suscettibile di mutamento non solo secondo l'andamento della battaglia, ma anche in base alla conquista di alcune zone speciali sulla mappa, siano esse monasteri, villaggi o luoghi sacri. In conseguenza di ciò, le tattiche "attendiste" si fanno meno appetibili e unità quali le cavallerie leggere, in genere poco considerate per via del loro scarso potenziale bellico, divengono importanti proprio grazie alla rapidità di spostamento.

Le abilità magiche degli eroi, poi, aggiungono un'intera dimensione al tutto. Per quanto la magia in battaglia sia caratteristica comune a più di un titolo – viene in mente *Warhammer: Mark of Chaos* – in *Re Artù* non solo gli incantesimi

RE ARTÙ, QUESTO SCONOSCIUTO

La figura di Artù rappresenta un archetipo di "re giusto" comune alle mitologie di molte civiltà – pensiamo al Beowulf germanico, per esempio – ma è particolarmente interessante in virtù della fioritura di leggende e narrazioni, spesso di pregevole valore letterario, che ha circondato la sua persona. L'Artù "originale", figura dalla veridicità storica molto dubbia, sarebbe stato un Re del sesto secolo dopo Cristo, intento a difendere la Britannia post-romana dagli invasori Sassoni. Dobbiamo a due autori del dodicesimo secolo la codificazione degli elementi portanti della sua leggenda: Goffredo di Monmouth con la sua "Historia Regum Britanniae" e Chrétien de Troyes, che narrò le vicende di Lancillotto e Parsifal in due poemi cavallereschi. Da allora, la storia di Artù, del Re Pescatore e del mistico Graal non ha smesso di ispirare opere tra le più disparate, dai melodrammi wagneriani ai romanzi dell'autrice di fantasy celtico Marion Zimmer Bradley, passando per il film a cartoni animati disneyano "La spada nella roccia".

"La componente strategica emerge nelle battaglie in tempo reale"

raggiungono elevate (forse eccessive) vette di potenza, ma assumono una valenza tattica nella misura in cui possono modificare il clima e spostare velocemente le truppe sul campo di battaglia: diviene possibile, quindi, far calare la nebbia così da disturbare il tiro degli arcieri, oppure teletrasportare una squadra di fanteria pesante nel cuore dello schieramento

La magia, in *Re Artù*, è potente al punto di decidere le sorti di una battaglia.

I giganti torreggiando sul campo di battaglia, seminando distruzione tra gli avversari.

nemico. Le unità schierabili, pur non numerosissime, costituiscono un piacevole miscuglio di giganti, spettri, creature mistiche e truppe più prosaiche, quali predoni e cavalieri del Graal.

Piuttosto peculiare risulta anche il sistema di gestione del reame, che in *Re Artù* ruota intorno alle roccaforti, bastioni presenti in numero limitato (nel corso della campagna arriveremo a controllarne tre) all'interno dei quali è possibile costruire edifici di vario tipo. Nelle provincie prive di fortezze, invece, non è consentito edificare alcunché, mentre le armate vengono reclutate direttamente dai villaggi sparsi per la mappa, senza bisogno di caserme o altre costruzioni dedicate. Una struttura, quindi, più snella e "trasparente" rispetto alla norma, complice

DAMIGELLE ED EROI

Uno degli obiettivi portanti della campagna di *Re Artù* è il reclutamento dei più valenti cavalieri del reame, al fine di riunirne dodici da far sedere intorno alla celebre Tavola Rotonda, con il ruolo di consiglieri del Re e protettori della Britannia. Ciascun cavaliere appartiene a una classe fra Saggio, Campione e Signore della Guerra: la prima è votata alla magia, la seconda al combattimento armato e la terza alla strategia bellica. Tali eroi conducono sul campo le armate di Camelot, risolvono le missioni testuali e possono ricevere in feudo le diverse provincie, influenzandone ricchezza e fedeltà sulla base delle proprie caratteristiche. Nel corso della vicenda, inoltre, ci imbatteremo in alcune dame che potranno essere date in sposa ai nostri baldi condottieri, ricavandone un aumento di fedeltà e tratti caratteriali aggiuntivi. Fanno la loro comparsa i volti più noti della leggenda arturiana, da Lancillotto a Galahad, ma anche il crudele Mordred e il Cavaliere Verde, insieme a una piccola schiera di incantatrici, eremiti e guerrieri erranti: curiosamente, però, Re Artù stesso rimane una figura aleatoria e non appare sul campo.

■ I guerrieri Sidhe sono presenti in numero limitato, ma risultano pressoché invincibili in mischia.

il fatto che è possibile intervenire nelle faccende politiche ed economiche solo d'inverno – ciascun turno rappresenta una stagione – quando gli eserciti si accampano e le armi tacciono. A ciò si aggiunge un albero delle tecnologie non particolarmente vasto, ma che consente di distribuire equamente l'apparizione di nuove unità nel corso della campagna, e un sistema di leggi e decreti dall'impatto non particolarmente rilevante.

Dal punto di vista tecnico, *Re Artù* svolge bene il proprio mestiere, a tratti in modo encomiabile. È particolarmente bella la mappa strategica, ricca di dettagli e impreziosita da scelte cromatiche molto delicate, inclini al pastellato e adatte all'atmosfera magica del titolo.

Altrettanto dettagliate sono le truppe, disegnate con uno stile che, se non può certo definirsi realistico, è comunque piacevole e azzeccato. Gradevoli anche gli effetti atmosferici, soprattutto i lampi che squarciano l'orizzonte. In tono minore, invece, le animazioni, con le unità che sembrano, a volte, pattinare sul terreno. L'unica reale pecca risiede nella scarsa ottimizzazione del motore grafico, incline alla pesantezza e vittima di rallentamenti occasionali. Le musiche, dal canto loro, sono ben orchestrate e mai invasive, mentre il parlato italiano vira, com'è consuetudine di molti titoli, in direzione di un'enfasi fin troppo teatrale, pur senza scivolare nel kitsch.

In conclusione, abbiamo apprezzato in maniera particolare *Re Artù*. Ci sono dei difetti, certo: unità e incantesimi soffrono di problemi di bilanciamento, le quest casuali non legate alla trama sono generalmente banali e ripetitive, la difficoltà tende a sbalzare verso l'alto nel corso delle ultime fasi della campagna, quando le armate nemiche cominciano a emergere dal nulla. Inoltre, chi è innamorato dalla struttura libera di *Total War* rimarrà deluso: *Re Artù* è dotato di una propria personalità distinta e offre un'esperienza di gioco molto diversa rispetto a titoli apparentemente similari.

A fare la fortuna dell'opera di Neocore sono la straordinaria atmosfera e l'apprezzabile ricerca mitologica e letteraria, unite a una struttura che mescola ingegnosamente elementi tratti da tradizioni diverse. *Re Artù* rappresenta, a nostro avviso, un modo per molti versi innovativo di pensare e sviluppare titoli di strategia, un esperimento che vorremmo facesse scuola.

Claudio Chianese

GIOCHI COMPUTER

UNA VOLTA QUI ERA TUTTA CAMPAGNA

Nel caso di *Re Artù*, è ancora così, dal momento che la campagna costituisce il piatto principale della Tavola Rotonda imbandita da Neocore. È presente una modalità schermaglia che permette di affrontare una rapida battaglia con un esercito di propria composizione, ma si tratta di un'opzione non particolarmente interessante, se non per testare qualche elucubrazione tattica. Fortunatamente, la campagna single player offre percorsi multipli e finali diversi, garantendo una discreta dose di rigiocabilità.

CUOR DI LEONE

Gli sviluppatori di Neocore stanno già capitalizzando i buoni risultati ottenuti con il motore di *Re Artù*, e mirano a riproporlo in *Lionheart: Kings' Crusade*, titolo che si fregerà del prestigioso marchio Paradox. Si tratta di una riedizione delle tematiche già trattate in *Crusaders*, ovvero le guerre combattute per la conquista del Santo Sepolcro, ma riviste alla luce dell'esperienza di *King Arthur*. Non mancheremo di tenervi informati al riguardo.

IN ALTERNATIVA...

XII Century: Death or Glory, Mag 08, 7
Un titolo di ambientazione medievale centrato sulle battaglie tattiche. Privo degli elementi magici di Re Artù, ma simile per quanto riguarda la gestione delle truppe in campo.

Medieval II: Total War, Dic 06, 9
La seconda incarnazione medievale della saga di *Total War* rimane ancora oggi il punto di riferimento di un genere. Mod quali *Third Age* e *Thera: A New Beginning* introducono, volendo, una gradita componente fantastica.

info ■ Casa **FX Interactive** ■ Sviluppatore **Neocore Games** ■ Distributore **FX Interactive** ■ Telefono **02/36269662** ■ Prezzo **€ 19,95** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.fxinteractive.com/it/home.htm**

specifiche tecniche
- Sis Min **CPU 3,4 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB PS 3.0, 8 GB HD, DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **CPU Dual Core, 4 GB RAM, Scheda 3D 512 MB**
- Multiplayer **Internet**

+ Strategia e gioco di ruolo si incontrano
+ Grande atmosfera
+ Battaglie tattiche interessanti

− Campagna occasionalmente tediosa
− Livello di difficoltà mal bilanciato
− Qualche errore di traduzione

***Re Artù* è uno di quei rari titoli che, senza porsi nel tranquillo solco di uno stile collaudato, riesce, in qualche modo, a fare genere a sé. Il gioco di FX Interactive e Neocore è un'esperienza in grado di interessare sia i generali da tastiera sia gli appassionati dei GdR.**

8½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	MULTIPLAYER
8	7	8	7	7	6

In multiplayer, capiterà spesso di entrare in scena paracadutandosi nella zona calda del livello.

GENERE: FPS

BATTLEFIELD BAD COMPANY 2

Guerra e Havok: una combinazione letteralmente esplosiva!

IN ITALIANO

Bad Company 2 **è interamente tradotto in italiano. Non abbiamo trovato errori di traduzione, ma, come spesso accade, la qualità del doppiaggio è nettamente inferiore all'originale in inglese, decisamente più coinvolgente.**

FRA gli sparatutto più attesi dai giocatori PC, *Battlefield Bad Company 2* è in cima alla lista. L'approccio realistico, la possibilità di pilotare veicoli di vario tipo e la presenza di un multiplayer di qualità hanno reso i titoli sviluppati da DICE fra i più meritevoli sul mercato, soprattutto per gli appassionati delle sfide multiplayer; di conseguenza, è notevole l'interesse sviluppatosi attorno a questo gioco.

L'approccio di DICE è differente da quello seguito da Infinity Ward per il suo recente capolavoro, *Call of Duty: Modern Warfare 2*. Se quest'ultimo punta tutte le sue carte sugli scontri intrisi di adrenalina, *Bad Company 2* ambisce a un maggior realismo, a far sentire i giocatori meno costretti all'interno del "tunnel" creato dagli sviluppatori. Pur senza arrivare agli estremi di sparatutto tattici del calibro di *ArmA* e del suo seguito, *Bad Company 2* vuole far credere di essere veramente in guerra e per farlo tenta di non circoscrivere il campo d'azione al solito corridoio: ci si può muovere con una certa libertà e puntare, in certi casi, ad aggirare il nemico piuttosto che affrontarlo direttamente, come accade nella maggior parte degli FPS.

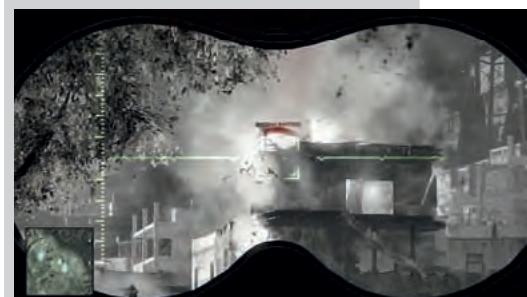
Non parliamo di mappe aperte e liberamente esplorabili come quelle di *Crysis*, sia chiaro, però non si è nemmeno costretti in pochi metri. È consentito esplorare tutti gli edifici che si incontrano (e sono veramente tanti) e l'impressione è di essere un soldato sul campo di battaglia, che sfrutta ogni copertura per nascondersi e attaccare non visto il nemico. Non pensate, però, di "imboscarvi" dietro un muro e fare fuori tutti gli avversari con colpi ben assestati: grazie a un'ottima implementazione del motore fisico Havok, nessun rifugio sarà indistruttibile, e scoprirete che è sufficiente qualche colpo di RPG o di lanciagranate per abbattere l'ostacolo che vi protegge dal fuoco avversario.

E non finisce qui: se il nemico deciderà di accanirsi, magari sfruttando l'incredibile potenza distruttiva di un carro armato, oltre al muro crollerà l'intera costruzione. E non c'è niente di più esaltante che eliminare un dannato cecchino facendo a pezzi il palazzo dentro cui si nasconde. Il modo in cui è gestita la fisica è anche superiore a quanto visto in *Far Cry* e *Crysis*: se nei giochi di Crytek ci si limitava ad abbattere alberi e capanne, in *Bad Company 2* si ha la non piccola soddisfazione di demolire palazzine in cemento armato. Tutto ciò si riflette sulla giocabilità, rendendo ogni combattimento una sfida varia e mai ripetitiva, anche nel caso in cui si muoia e si debba ripetere qualche sequenza.

> "Si porta a termine senza grandi sforzi"

Se in multiplayer l'Havok permette ai giocatori d'inventarsi originali strategie d'attacco, in single player questo purtroppo non accade, a causa della scarsa intelligenza degli avversari

HAVOK IN TUTTO IL SUO SPLENDORE

Un paio di nemici armati di RPG rendono difficile avvicinarsi al paese.

Prendiamo la mira, chiamiamo l'intervento aereo.

In pochi istanti, rimangono solo macerie fumanti. RPG eliminato.

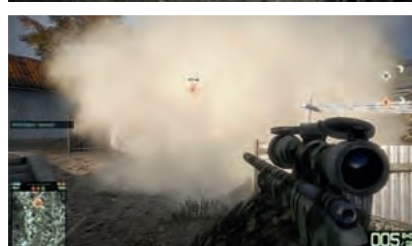
ANALISI TECNICA

LEGENDA: Tecnicamente impossibile · Sconsigliato · Accettabile · Ottimale

Se volete godervi *Bad Company 2*, dovete mettete nel conto della spesa anche un buon PC. È uno di quei casi in cui più potenza avete, meglio è. Sono importanti sia il processore, che si accolla i pesanti calcoli relativi alla fisica, sia la GPU, che poi deve renderizzare il tutto velocemente. Con un quad core, 2 GB di RAM e una Radeon 4870, a livello di dettaglio medio, non siamo riusciti a realizzare il sogno dei 30 FPS costanti, neppure alla risoluzione di 1920x1080. Passando a una 4870X2 siamo saliti con il dettaglio, ma abbiamo dovuto mantenere a 720p la risoluzione, per trovare un compromesso fra qualità video e velocità di esecuzione.

	Radeon X1950	GeForce 8800 GT/ Radeon 4850	Radeon 4870/ GeForce GTX 265	Radeon 4870 X2/ GeForce 285	SLI/ CROSSFIRE
Single Core	1280x1024	1440x900	1440x900	1920x1080	2560x1600
Dual Core	1280x1024	1440x900	1440x900	1920x1080	2560x1600
Quad Core	1280x1024	1440x900	1440x900	1920x1080	2560x1600

Meglio tentare di raggiungere i tetti dei palazzi più alti, anche solo per godersi lo spettacolare panorama.

Il carro armato è praticamente inarrestabile: sfonda a colpi di cannone ogni ostacolo sulla sua strada.

computerizzati. Sono ottusi, c'è poco da aggiungere, e anche al livello più elevato di difficoltà non mostrano spiccate capacità tattiche: ogni tanto si nascondono dietro un muro, ma la maggior parte delle volte vi affrontano in maniera suicida, puntando con calma le loro armi e dandovi tutto il tempo di stenderli. Addirittura, se vi avvicinerete di soppiatto, non si accorgeranno minimamente di voi, nemmeno se vi impegnerete nel richiamare la loro attenzione facendo baccano. In pratica, in single player finirete *Bad Company 2* senza grandi sforzi, senza morire troppo spesso e senza dover impegnare più di tanto la materia grigia. Non è da escludere che qualcuno si fermi prima del game over (che arriva dopo una dozzina d'ore, all'incirca) stufo della scarsa tenacia del nemico. A tal proposito, consigliamo di affrontare *BC 2* al massimo della difficoltà, anche perché, una volta iniziata la partita, non sarà consentito modificarne il livello, a meno di ricominciare l'avventura.

Intelligenza Artificiale a parte, *Bad Company 2* è una bella esperienza, sebbene a nostro avviso non all'altezza del single player di *Modern Warfare 2* – che sarà anche corto, ma è intenso ed esaltante dall'inizio alla fine, missione in cui *BC 2* non riesce. Non è brutto, anzi: a tratti è decisamente spettacolare, in alcuni casi persino più del gioiellino di Infinity Ward (il merito è di Havok, che ha permesso di realizzare situazioni decisamente elettrizzanti). Purtroppo, però, la narrazione non è convincente come vorremmo. Al di là della bellezza di alcuni attimi, non si rimane affascinati da come la vicenda è raccontata, e fin troppo spesso si avverte la tentazione di saltare un filmato per gettarsi nell'azione. *Modern Warfare 2* durava solo 5 ore, ma non c'era un minuto fuori posto. Di contro, in *Bad Company 2* ci sono momenti privi di mordente; soprattutto, mancano quelle chicche che portano a riflettere, quelle inquadrature che, in pochi istanti, trasmettono tutto l'orrore della guerra.

Concentrandosi su altri aspetti, la possibilità di guidare i veicoli è interessante e, in certe situazioni, inebriante, soprattutto al comando dei possenti tank. I quad e le jeep,

SALVARE I PROGRESSI

Il sistema di salvataggio di *Bad Company 2* è basato su checkpoint: non esiste quicksave, né la possibilità di salvare quando si vuole passando per i menu. Tutto avviene in automatico. Fortunatamente, la disposizione dei checkpoint è molto intelligente, e nei (rari) casi in cui morirete, non dovrete ripetere lunghe sezioni.

Nella campagna single player ci saranno alcune sezioni in cui dovrete muovervi di soppiatto, ma niente che possa essere definito "stealth".

Occhio con le armi da fuoco: un paio di colpi sparati distrattamente e il ponte verrà giù.

BATTLEFIELD O GRID?

La presenza di veicoli pilotabili è uno dei punti di forza di *Bad Company 2*, sia nella campagna single player, sia nelle sfide online. Si possono pilotare elicotteri, jeep, carri armati, ma i risultati sono a nostro avviso altalenanti. Il tank è il mezzo meglio riuscito: pesante e massiccio, non si ferma di fronte a nulla e, con il suo cannone, abbatte praticamente ogni edificio. Anche l'elicottero, a dispetto della notevole difficoltà nel controllarlo, risulta piacevole. Le jeep e i quad, invece, non ci hanno impressionato: troppo veloci e incollati alla strada. Sono ottimi per spostarsi rapidamente quando ci si sfida in Rete, ma non abbastanza convincenti quando vengono sfruttati nella campagna single player.

OCCHIO ALLA PROTEZIONE

Come tutti i recenti giochi per PC, anche *Bad Company 2* è protetto dalla copia. Il sistema utilizzato ci è apparso leggermente più flessibile della media, e consente di scegliere se attivare la propria copia online oppure offline. Nel secondo caso, sarà sempre necessario avere il CD inserito nel lettore per giocare. Se invece si predilige l'autentificazione online, non sarà necessario inserire il CD per giocare, e si potrà attivare il gioco su 10 PC contemporaneamente.

al contrario, corrono a velocità folli e sembrano impossibili da ribaltare, e non ci hanno convinto a pieno. Molto particolari i mezzi volanti, come l'elicottero, che invece sono simulati in maniera più credibile e risultano un po' scomodi da controllare.

Alla fine, la porzione single player di *Bad Company 2* non è una delusione, ma lascia un po' di amaro in bocca per quello che si sarebbe potuto fare al fine di renderla più intrigante. Con dei nemici più reattivi e – soprattutto – furbi, avremmo sfiorato il capolavoro. Se, poi, fosse stato ritoccato leggermente il sistema di controllo di alcuni veicoli, ci saremmo trovati di fronte a un titolo imperdibile. Invece, *Bad Company 2* si limita a essere un

> "*Bad Company 2* avrà i suoi server dedicati"

buon gioco, valido e curato, ma privo di quel qualcosa che avrebbe potuto renderlo una pietra miliare.

Ciò è ancora più evidente quando si combatte in multiplayer. Quando, finalmente, ci si trova in presenza di avversari all'altezza, le qualità del motore di gioco vengono immediatamente a galla, e la distruzione degli edifici non è più solo uno sfizio, diventando una delle tante tattiche utili a spazzare via la resistenza nemica. L'approccio più realistico, probabilmente, verrà apprezzato dai detrattori di *Modern Warfare 2*.

Le mappe di mappe di *Bad Company 2* obbligano a muoversi con cautela e a puntare più sulle tattiche di squadra che sulla prontezza di riflessi. Abbiamo avuto modo di sfidare colleghi italiani e stranieri sui server per alcune ore e siamo rimasti piacevolmente colpiti, ma per ulteriori approfondimenti sul multiplayer preferiamo rimandare ai prossimi numeri di GMC, dove sicuramente continueremo il discorso nelle pagine della rubrica Next Level. Confermiamo un particolare: *Bad Company 2* avrà i suoi server dedicati, al contrario di *MW 2*, aspetto che sarà apprezzato da chi proprio non sopporta l'idea di appoggiarsi a server

Se solo i nemici fossero più veloci nel reagire, il single player sarebbe decisamente più arduo da portare a termine.

ANCORA CON LA SECONDA GUERRA MONDIALE?

L'incipit di *Bad Company 2* ci ha fatto sudare freddo per qualche istante: la prima missione, infatti, è ambientata nel periodo della Seconda Guerra Mondiale. Abbiamo visitato questo scenario bellico così tante volte, che possiamo a tutti gli effetti considerarci dei veterani videoludici e, come tali, non sentiamo la necessità impellente di rivivere quei momenti. Fortunatamente, il livello è piuttosto breve (e anche ben realizzato): una volta superato, potrete "godervi" la guerra moderna.

L'energia si rigenera automaticamente, come in tutti gli FPS recenti, ma quando si è sotto attacco non sempre è facile trovare una copertura sicura.

Alcune sezioni, come quelle degli inseguimenti, sono piuttosto spettacolari, anche se non particolarmente ispirate.

centralizzati. Questo, però, non vuol dire che insieme al gioco verranno distribuiti gli strumenti per lanciare il proprio server: se si intende sfruttare un server dedicato, sarà necessario appoggiarsi a uno dei partner di DICE che offriranno la possibilità di impiegare le loro macchine, naturalmente a pagamento.
Bad Company 2 è dunque un bel gioco: se solo fosse stata dedicata più attenzione ad alcuni particolari, parleremmo di capolavoro. Purtroppo, i difetti segnalati in queste pagine potrebbero infastidire più di un giocatore. Se *Modern Warfare 2* era criticabile per la durata dell'avventura, che si finiva in poche ore, in *Bad Company 2* il problema è relativo alla semplicità: dura più del doppio del concorrente, ma si porta a termine senza sforzo.

Entrambi danno il meglio in multiplayer, anche se l'approccio è molto differente fra i due titoli e, a quel punto, diventa una questione di gusti, più che di qualità reali. L'unico aspetto oggettivo è la pesantezza del motore grafico: *Bad Company 2* non si può definire snello e, per farlo girare anche solo a medio dettaglio, sarà necessario un computer piuttosto potente, a meno di accontentarsi di un frame rate zoppicante. Una pesantezza in ogni caso giustificata dalle dimensioni delle mappe, dalla qualità di modelli e texture, e non ultimo dal motore fisico Havok, che in questo caso è stato sfruttato al limite, per la gioia degli appassionati di tecnologia.

Alberto Falchi GIOCHI COMPUTER

IN ALTERNATIVA...

Call of Duty Modern Warfare 2, Nat 09, 9
Uno dei migliori FPS di sempre, soprattutto online. Non è molto realistico, ma il divertimento è assicurato.

Left 4 Dead 2, Gen 10, 9
Se cercate un titolo da giocare in modalità cooperativa, il capolavoro di Valve è perfetto: divertente, esaltante e a tratti surreale. Imperdibile.

info ■ Casa **EA** ■ Sviluppatore **DICE** ■ Distributore **Cidiverte; Leader** ■ Telefono **199106266; 0332/874111** ■ Prezzo **€ 49,99** ■ Età Consigliata **18+** ■ Internet http://badcompany2.ea.com/

specifiche tecniche
- Sis Min **CPU dual core, 2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB PS 3.0, DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **CPU quad core, 4 GB RAM, Scheda 3D 1 GB, Banda Larga**
- Multiplayer **Internet**

- L'Havok come non lo avete mai visto
- Tante armi e tanti veicoli
- Mappe enormi per il multiplayer

- I.A. non all'altezza
- Single player non coinvolgente come vorremmo
- Piuttosto pesante da far girare

Un buon sparatutto in prima persona a tema bellico. Potrebbe essere ancora più esaltante, se solo la I.A. fosse più intraprendente e i veicoli controllabili meno "giocosi" da guidare. In ogni caso, uno dei migliori FPS degli ultimi anni.

8½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	FISICA	I.A.
9	8	8	8	9	5

L'assenza dell'interfaccia è stata una scelta azzeccata, così come le trovate escogitate per visualizzare gli obiettivi e la direzione da prendere.

Lo squallore degli accampamenti sotterranei è ben reso, complici le inquadrature cinematografiche dei filmati d'intermezzo.

GENERE: SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

METRO 2033

Cronache dal dopobomba: la metropolitana di Mosca è ancora attiva e pullula di vita!

IN ITALIANO

***Metro 2033* è interamente tradotto in italiano, dialoghi compresi. Purtroppo, le voci dei doppiatori italiani sono meno convincenti di quelle dell'edizione in inglese.**

LO sviluppatore 4A Games ha sede a Kiev, in Ucraina, e sebbene *Metro 2033* sia il suo primo progetto, i ragazzi che ci lavorano non sono dei novellini.

GIOCO CONSIGLIATO GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

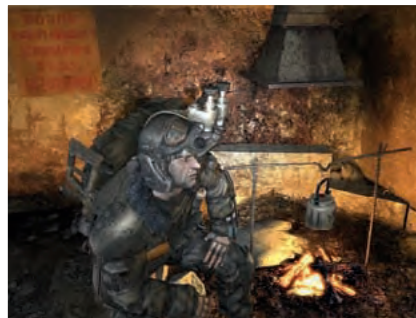
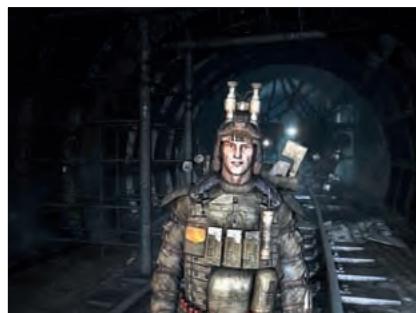
Alcuni di loro, dopo essersi occupati di *S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl*, hanno deciso di lasciare GSC Game World, l'anno precedente il lancio del titolo. Non conosciamo i motivi di tale scelta, ma dopo aver giocato a *Metro 2003* ci sentiamo di azzardare che la causa risiedesse in una profonda diversità di vedute con GSC.

Metro 2033 utilizza un motore che, a tratti, ricorda quell'X-Ray visto all'opera in tutti gli *S.T.A.L.K.E.R.*, ma pur condividendone molte caratteristiche, viene sfruttato in maniera completamente differente: gli enormi spazi aperti e le gigantesche aree esplorabili tipiche della Zona di *Chernobyl* sono state sostituite da un tunnel che non offre alcuna possibilità di sgarrare. L'esplorazione fine a se stessa, uno dei punti cardine della saga di GSC, è stata sostituita dall'azione serratissima, che lascia ben poco spazio alla pianificazione. Allo stesso modo, i dialoghi a tratti noiosi che s'intrattenevano con gli abitanti della Zona sono stati sostituiti da animazioni decisamente meglio recitate, che però non offrono al giocatore la possibilità di scegliere alcuna risposta.

Se in *S.T.A.L.K.E.R.* si era protagonisti del proprio tempo, in *Metro 2033* si è spettatori di un bellissimo film, anzi, in certi casi sembra di essere a bordo di una giostra. Sarà il fatto che gli spostamenti all'interno delle vecchie linee della metropolitana moscovita avvengono su binario, tramite scassati convogli improvvisati, ma in certe situazioni sembra proprio di trovarsi dentro un'attrazione di Disneyland: è tutto curato e perfetto, quanto finto e statico. Viene la curiosità di scendere dal carrello per guardare cosa ci sia dietro, ma naturalmente è impossibile. La stessa sensazione si prova entrando nei vari avamposti, quando ci si può rilassare dall'azione per qualche istante, giusto il tempo di barattare armi, munizioni e bendaggi con i pochi mercanti prima di proseguire nell'avventura. Niente a che vedere con le aree di *S.T.A.L.K.E.R*, dove fra chi migliorava gli equipaggiamenti, chi vendeva merci e chi offriva missioni si impiegavano le mezzore. Queste differenze, però, sono elementi tutt'altro

> "4A Games non ha ceduto alla moda dell'energia che si ricarica in automatico"

NIENTE QUICK SAVE...

La narrazione di *Metro 2033* è talmente piacevole, che il dover spezzare l'emozione per ricordarsi di salvare i progressi non farebbe che rovinare l'atmosfera.
I programmatori hanno saggiamente deciso di non concedere ai giocatori la facoltà di salvare, predisponendo una serie di checkpoint lungo i livelli. Una scelta che avremmo condiviso pienamente, se solo i punti di controllo non fossero tanto distanti l'uno dall'altro. I combattimenti sono infatti impegnativi e, talvolta, può stufare il dover ripetere più volte una sezione di una decina di minuti.

ANALISI TECNICA

LEGENDA: ☐ Tecnicamente impossibile ■ Sconsigliato ■ Accettabile ■ Ottimale

Il motore grafico di *Metro 2033* ha un grande pregio: si adatta facilmente a tutte le configurazioni, a patto che siano mediamente potenti. Se avete un PC dell'ultima generazione, potrete dilettarvi con DirectX 11, 3D Vision o effetti di fisica avanzati, mentre in caso contrario sarete limitati alle DirectX 9 o 10, con risultati comunque ottimi. *Metro 2033* si trova a proprio agio con le CPU quad core e, fortunatamente, non è esoso quanto a RAM: può funzionare con 1 GB e dà il meglio con 2. Andare oltre è ininfluente. Ciò che fa la differenza è la GPU, e, naturalmente, più è potente, meglio è. Una GeForce 8800/Radeon 4850 sono il minimo sindacale per godersi *Metro 2033* come si deve, ma se si vuole il full HD o il 3DVision bisogna almeno raddoppiare la potenza. Una Radeon 5850 si trova perfettamente a proprio agio al massimo del dettaglio in Full HD, come prevedibile.

	Radeon X1950	GeForce 8800 GT/ Radeon 4850	Radeon 4870/ GeForce GTX 265	Radeon 4870 X2/ GeForce 295	SLI/ CROSSFIRE
Single Core	1280x1024	1440x900	1680X1050	1920x1080	1920x1080
Dual Core	1280x1024	1440x900	1680X1050	1920x1080	1920x1080
Quad Core	1280x1024	1440x900	1680X1050	1920x1080	1920x1080

Per muoversi da una stazione all'altra si useranno questi vagoncini a propulsione umana.

Bisognerà guardarsi le spalle da soldati nemici, ma anche dalle mutazioni provocate dalle radiazioni, come questi poco raccomandabili pennuti.

... MA TANTI QUICK LOAD

Siamo rimasti stupiti dalla velocità dei caricamenti di *Metro 2033*. Non solo il caricamento dell'ultimo checkpoint richiede pochi istanti: anche il passaggio da un livello all'altro non dura mai più di una manciata di secondi. Non vi annoierete di fronte a insulse schermate: il tempo di schiacciare un tasto, riprendere fiato, e sarete pronti per ricominciare da dove avevate mollato.

Il visore notturno è una delle armi più potenti, nelle mani di un abile giocatore.

ATTIVAZIONE ONLINE

Metro 2033 si basa sul sistema di protezione integrato in Steam, che richiede di autenticare la copia online e permette di installare il gioco su un numero virtualmente infinito di PC. Volendo, è possibile attivare la modalità Offline per giocare anche privi di connessione a Internet. Viene inoltre supportato SteamCloud, che permette di sincronizzare i salvataggi online in modo da potervi accedere da qualsiasi PC.

che negativi: i ragazzi di 4A Games hanno preferito concentrare l'attenzione sulla narrazione, presentando una storia meno frammentata e più cinematografica, fatta di dialoghi semplici, ma d'impatto, un po' come accade con *Bioshock*. È un modo diverso di presentare quello che, in ogni caso, è il fulcro di questi titoli: sparare agli avversari, combattendo da soli (o quasi) contro decine di nemici.

È qui che iniziano le similitudini fra *S.T.A.L.K.E.R.* e *Metro 2033*: le sparatorie sono incredibilmente ben riuscite, merito dell'ottima Intelligenza Artificiale, ancora più evoluta di quella che abbiamo visto all'opera nei giochi di GSC. Nei ristretti spazi voluti dai designer dei livelli, gli avversari si comportano meglio, sfruttando ogni singola copertura e, soprattutto, dimostrando una pazienza e una tenacia fuori dal comune. Scordatevi di barricarvi in qualche punto sicuro e attendere uno a uno i nemici. O vi si avvicineranno in massa stanandovi a suon di granate, o vi aspetteranno pronti a far fuoco non appena farete capolino. Sebbene in *Metro 2033* sia consentito risolvere ogni situazione con la violenza (rendendo il tutto più difficile, soprattutto a causa dei pochi proiettili che troverete), in alcuni casi l'approccio stealth è fortemente consigliato. Anche se sarete dotati di visore notturno, non pensate che ciò sia banale: basterà schiacciare qualche vetro o lattina a terra, per rivelare la vostra presenza a qualche guardia nei dintorni. Se sarete fortunati, riuscirete a eliminarla silenziosamente con una coltellata, ma se per caso partirà un colpo, vi ritroverete contro tutta la sicurezza. E ci vanno giù pesante, per la felicità di chi ama gli FPS che offrono una sfida impegnativa.

Nel gioco di 4A Games, è esaltante muoversi nel buio, cercando d'individuare la posizione dei nemici dalle luce delle loro torce, facendo di tutto per non sprecare nemmeno uno dei preziosi proiettili a disposizione, perquisendo gli avversari eliminati alla ricerca di qualche cartuccia o nuova arma. Pur non essendo possibile portarsi dietro un arsenale, si avranno sempre a disposizione almeno tre armi nell'inventario, senza contare coltelli ed esplosivi. L'equipaggiamento

Capiterà anche di uscire allo scoperto, in alcuni casi, e si avrà la possibilità di ammirare una Mosca devastata.

Le armi che si trovano in giro sono rudimentali, ma incredibilmente efficienti.

Evidentemente, è ora di cambiare la maschera antigas.

Alcune sequenze fanno sobbalzare sulla sedia.

RED FACTION GUERRILLA IN REGALO

Chi acquisterà la versione inscatolata di *Metro 2033* entro il 19 maggio riceverà un codice che gli consentirà di scaricare gratuitamente il gioco d'azione *Red Faction Guerrilla*. La stessa offerta è stata fatta anche da Steam, a tutti coloro che hanno preordinato il gioco tramite il servizio di Digital Delivery di Valve.

L'ETÀ DEL PIOMBO

Il sistema economico di *Metro 2033* è basilare: trovate proiettili e questi possono essere utilizzati come merce di scambio, oltre che per caricare le armi. Quando sarete nelle zone alleate, praticamente all'inizio e alla fine di ogni capitolo, potrete barattare le cartucce con nuove armi e medicinali, vendendo anche gli oggetti del vostro inventario. Tanto semplice quanto, a nostro avviso, poco utile: per ottenere nuove armi è più conveniente andare a saccheggiare i cadaveri degli avversari eliminati strada facendo. Più rari, invece, i medikit, che sono gli unici oggetti in cui vale veramente la pena d'investire proiettili.

è, poi, completato da altri oggetti fondamentali, come la maschera antigas (cui bisognerà cambiare i filtri, e che andrà sostituita in caso di rottura), il visore notturno e addirittura i medikit. 4A Games non ha ceduto alla "moda" imperante dell'energia che si ricarica in automatico e, per curarsi, sarà fondamentale andare alla ricerca di questi miracolosi pacchetti. Un approccio che può apparire anacronistico, ma che in questo caso funziona.

Se così non fosse, verrebbe premiato l'approccio "kamikaze" di saltare fuori dalle coperture, incuranti dei colpi, fare fuori qualcuno, poi nascondersi per qualche istante. Al contrario, ogni volta che ci si sporge in *Metro 2033* potrebbe essere l'ultima. I programmatori hanno

> "I checkpoint sono in alcuni casi troppo distanti l'uno dall'altro"

preso scelte difficili, che rischiano di risultare anche impopolari, ma dal nostro punto di vista il risultato è notevole. Teoricamente, apprezziamo anche la scelta di non permettere il salvataggio rapido: la sfida aumenta vertiginosamente, se non si ha la certezza di salvare i progressi a ogni passo. Purtroppo, i checkpoint sono, in alcuni casi, troppo distanti l'uno dall'altro, e può anche capitare che il salvataggio automatico parta in un momento inopportuno, quando si è attorniati dai nemici, che naturalmente rispunteranno ogni volta che si ricaricherà.

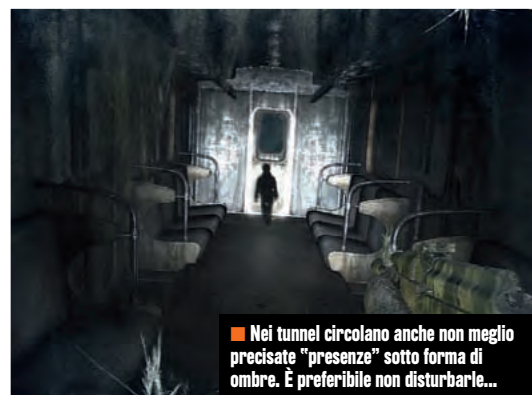
Ottima l'idea di eliminare l'interfaccia, pur senza negare al giocatore le informazioni fondamentali: capirete che

LA FONTE D'ISPIRAZIONE

Gli eventi che vivrete in *Metro 2033* sono ispirati all'omonimo libro pubblicato nel 2002 da Dmitry Glukhovsky, scrittore e giornalista russo. Il libro fu inizialmente distribuito liberamente sul sito dell'autore e il successo fu tale, che ne venne pubblicata un'edizione cartacea e addirittura un seguito, "Metro 2034", pubblicato nel 2009.

UN GIOCO "ILLUMINATO"

L'eccellente sistema d'illuminazione che anima il mondo di *Metro 2033* è una delle caratteristiche fondamentali del motore grafico e, oltre a distinguere il titolo di 4A Games dai tanti FPS in circolazione dal punto di vista stilistico, lo rende unico anche sotto il profilo della giocabilità. L'oscurità che avvolge i vecchi tunnel della metropolitana di Mosca è spezzata solo dalle pochi luci lasciate in giro (volendo possono essere spente) e dai faretti che si porta dietro ogni soldato. Imparare a muoversi non visto e a orientarsi anche al buio quasi completo garantirà al giocatore un vantaggio non da poco: potrà avvicinarsi di soppiatto agli avversari per coglierli di sorpresa. Una volta recuperato il visore notturno, la rosa delle strategie d'attacco aumenterà ulteriormente. Attenzione, però, a mantenere sempre in perfetta efficienza sia la lampada, sia il visore notturno, cui si scaricheranno le batterie. Per ricaricarle, basterà estrarre la pila portatile e cliccare una decina di volte con i pulsanti del mouse sullo strumento. Sembra facile, ma nei momenti concitati, quando le pallottole fischiano di fianco alle orecchie, quei pochi istanti sembrano interminabili.

ACHIEVEMENT
***Metro 2033* frutta 39 Achievement di Steam.**

Nei tunnel circolano anche non meglio precisate "presenze" sotto forma di ombre. È preferibile non disturbarle...

la maschera antigas è a limite non solo controllando il cronometro sul vostro orologio da polso, ma anche sentendo il respiro affannato e facendo caso alla condensa che inizierà a formarsi ai bordi, e che arriverà a rendere complicata la visibilità nei casi estremi. Lo stesso vale per i danni: non farete fatica a capire quando avrà preso qualche colpo di troppo, così come sarà evidente il momento di sostituirla con una nuova. Per controllare gli obiettivi, dovrete sfilare un taccuino, avvicinarlo al volto e con l'altra mano attivare un accendino. Non è solo una noiosa procedura, ma una precisa scelta: sul taccuino si trova una bussola che indica sempre la direzione da seguire (non vi perderete, insomma), ma per consultarla bisogna rimanere disarmati qualche istante, e l'accendino può rivelare la vostra presenza al nemico.

Se la giocabilità è il punto di forza di *Metro 2033*, la trama e la narrazione non sono da meno, e sebbene i doppiatori italiani siano meno ispirati di quelli inglesi, ci si fa trasportare dagli eventi. Il merito è soprattutto dell'eccellente motore grafico, che ha permesso agli artisti di realizzare animazioni degne di nota e giochi di luce impressionanti, che rendono ancora più tragico il contorno di Mosca: una città ormai devastata che, ogni tanto, visiterete nelle brevi uscite dai tunnel. *Metro 2033* centra l'obiettivo. È uno sparatutto single player con una trama affascinante e con scontri a fuoco entusiasmanti. È un gioco che, a livelli di difficoltà elevati, diventa molto impegnativo e che sicuramente verrà apprezzato da chi ricerca la sfida. Soprattutto, nonostante sia stato sviluppato su tutte le piattaforme, per una volta è evidente la notevole attenzione dedicata all'incarnazione PC. Sono supportate tutte le tecnologie più recenti e, per una volta, è in grado di mettere d'accordo sia i possessori di schede ATI, sia di quelle NVIDIA: i primi vedranno *Metro 2033* in DirectX 11 mentre i secondi gusteranno gli effetti avanzati di fisica facendo accelerare i calcoli di PhysX dalla GPU, o lanciando il gioco in modalità 3D. Non che sia fondamentale possedere un PC dell'ultima generazione per goderselo al meglio: già con una veloce GPU DirectX 9 la grafica è strepitosa, e solo di poco inferiore ai risultati ottenibili con le ultime librerie di Microsoft.

Alberto Falchi GIOCHI COMPUTER

IN ALTERNATIVA...

S.T.A.L.K.E.R. Call of Pripyat, Feb 10, 8
Se vi piacciono le atmosfere postatomiche e l'esplorazione, *Call of Pripyat* è probabilmente il gioco che fa per voi.

Fallout 3 GOTY, Dic 09, 9
Altro titolo a sfondo postatomico, ma l'approccio è quello di un gioco di ruolo. Un mondo enorme ed affascinante, che merita di essere interamente esplorato. La Game of the year Edition comprende anche tutte le espansioni scaricabili (DLC).

info ■ Casa **THQ** ■ Sviluppatore **4A Games** ■ Distributore **THQ Italia** ■ Telefono **02/89418552** ■ Prezzo **€ 49,99** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **www.metro2033game.com**

specifiche tecniche
- Sis Min **CPU dual core, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB PS 3.0, Internet per l'attivazione**
- Sistema Consigliato **CPU quad core, 2 GB RAM, Scheda 3D 1 GB**
- Multiplayer **No**

- Ottimo motore grafico
- I.A. competitiva
- Cura nella narrazione

- Molto lineare
- Checkpoint a volte distanti
- Niente multiplayer

Un ottimo sparatutto, capace di innovare pur rimanendo fedele ad alcuni cliché del genere. Tecnicamente fenomenale, si distingue anche sotto il profilo della giocabilità, grazie principalmente all'ottima Intelligenza Artificiale.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	LIVELLI
9	8	9	8	9	8

Il Crawler nemico è sotto il nostro attacco.

GENERE: STRATEGIA IN TEMPO REALE

COMMAND & CONQUER 4 TIBERIAN TWILIGHT

Per il suo ultimo capitolo, *Command & Conquer* cambia drasticamente pelle. Scelta azzeccata o autogol?

IN ITALIANO

***Tiberian Twilight* è disponibile con manuale, menu e sottotitoli in italiano. Il parlato nei filmati d'intermezzo e nel corso delle partite è, invece, in inglese.**

LA fine di Kane è vicina. Dopo quindici anni, otto giochi (comprese le espansioni) e mille congetture su una delle saghe videoludiche più seguite e complesse di sempre, *Command & Conquer* tira le somme e propone quello che, a meno di clamorosi colpi di coda, sarà l'ultimo capitolo di una vicenda che ha ormai il sapore del classico.

Per il suo atto finale, Electronic Arts ha deciso di scompaginare le certezze dei fan di lunga data e di rivoluzionare un sistema di gioco che per anni è stato considerato uno dei massimi esempi di perfezione applicata al concetto di RTS. Colpa della concorrenza sempre più agguerrita? Desiderio di coinvolgere nuove schiere di giocatori con uno stile più immediato e votato all'azione? Chissà, forse tutto questo e ancor di più. Fatto sta che *Tiberian Twilight* si presenta come un vero e proprio prodotto di rottura, un gioco che farà discutere per mesi.

Il prologo della vicenda ha inizio nel 2062, quindici anni dopo gli eventi di *Tiberium Wars*, culminati con la sconfitta degli Scrin, e dieci anni dopo la fine de *L'Ira di Kane*. Durante questo periodo il Tiberium, letale e al contempo preziosissima sostanza aliena, si è diffusa ancor di più sulla Terra, tanto da mettere a repentaglio l'esistenza stessa del pianeta e delle forme di vita che lo popolano. In un momento di emergenza estrema, Kane, capo assoluto della Confraternita di Nod, decide di scendere a patti con gli arcinemici della Global Defense Initiative, con l'obiettivo di creare un'alleanza che fronteggi il pericolo Tiberium. Nei successivi dieci anni le cose sembrano andare per il verso giusto e il Tiberium viene in gran parte isolato. Purtroppo, però, la cooperazione tra le due storiche fazioni rivali viene infranta da spinte estremiste provenienti da ambo le parti. Il giocatore dovrà decidere da che lato schierarsi e cominciare, così, la propria avventura nell'inospitale mondo di *Tiberian Twilight*.
Come scritto in apertura, l'ultimo

SEMPRE COLLEGATI

Anche EA sembra intenzionata a tentare qualcosa di simile alla politica dei DRM che richiedono una connessione costante alla Rete durante le partite. *C&C 4* necessita, infatti, della creazione di un account personale per poter accedere al gioco. Una volta connesso alla Rete per l'autenticazione, il PC dovrà rimanere online, pena la disconnessione e l'interruzione della partita. Al di là degli interrogativi legati a questo specifico tipo di protezione, dalle parti di EA si giustificano affermando che tutti i dati relativi al nostro account verranno immagazzinati in un server centrale durante il gioco. In tal modo, un semplice login ci consentirà di accedere direttamente alle nostre partite, ovunque ci troviamo.

Non sarà facile difendere determinate postazioni entro un tempo limite.

■ Il Crawler da supporto è l'unico in grado di volare tra quelli a disposizione della GDI.

■ Il controllo di questi punti nodali ci darà un buon vantaggio in partita.

ATTORI IN CARNE E OSSA

Fin dalla sua prima incarnazione, *Command & Conquer* ha fatto delle scene d'intermezzo recitate da attori veri un proprio carattere distintivo. Inizialmente visti come un buffo tentativo di conferire al tutto un maggior grado di realismo, i video sono diventati con gli anni uno degli aspetti più amati dai fan, tanto da trasformare gli attori coinvolti in piccole star facilmente riconoscibili. Il volto più noto è senza dubbio quello di Joseph D. Kucan, poliedrico personaggio che impersona da sempre il malvagio Kane.

capitolo della saga di *Command & Conquer* è, con ogni probabilità, il più disorientante mai partorito fino a oggi, con l'esclusione, forse, del filone *Generals*, da sempre assai distante per tematiche e contenuti sia dalla linea narrativa del Tiberium, sia da *Red Alert* (per comprendere appieno la complessa struttura del mondo di *C&C*, vi consigliamo di leggere lo spazio che gli abbiamo dedicato in queste pagine). Fin dai primi istanti, ci troveremo di fronte al terremoto messo in atto da EA Los Angeles, un terremoto che parte dalle fondamenta stesse della serie. La famosa barra laterale, marchio di fabbrica di *C&C*, è stata sostituita da un'interfaccia più standard, posta nella parte bassa dello schermo e assai simile a quella proposta da *Generals* e dal rivale *Warhammer 40.000 Dawn of War II*. Il risultato è più che apprezzabile e la snella disposizione dei comandi lascia già intravedere i semi di un'anima più agile rispetto al passato.

Passano pochi istanti e l'aspetto in assoluto più roboante di *C&C 4* appare in tutta la sua evidenza: per la prima volta, sono state del tutto eliminate le fasi di raccolta delle risorse e la

"Ci si avvale di una speciale unità mobile: il Crawler"

costruzione delle basi, passaggi ben noti agli amanti di RTS classici. In luogo di queste operazioni, ora, il giocatore si avvarrà di una speciale unità mobile, il cosiddetto Crawler. Disponibile in tre classi diverse (attacco, difesa e supporto, selezionabili a piacimento in base alle proprie esigenze), il Crawler verrà direttamente "paracadutato" nell'area di partenza e da qui potrà essere spostato in lungo e in largo per la mappa. Al suo interno, il mezzo mobile potrà creare un numero sempre crescente di unità, differenziate in base alla natura del Crawler. La classe d'attacco ha eminentemente un ruolo di scontro diretto in prima linea, assai simile a quanto visto nei precedenti *C&C*.

La difesa, invece, si basa sulla fanteria e su alcune unità appositamente pensate per resistere a fasi d'attacco massiccio da parte delle forze nemiche, come

bunker e torrette. È, inoltre, l'unica classe ad avere accesso alle superarmi. Il supporto, infine, dispone di unità mediamente meno resistenti, ma ideali per spalleggiare gli alleati in missioni di scorta. La fase di produzione avverrà anche a Crawler in movimento (il mezzo potrà contenere fino a un massimo di cinque unità), ma lo spiegamento sul terreno di gioco potrà essere attuato solo con l'unità mobile a terra, in modalità, per così dire, edificio. In caso di distruzione del Crawler, potremo richiederne un altro, ma l'invio non sarà immediato e avverrà sempre in una determinata area della mappa caratterizzata da un reticolo verde.

Tenendo conto di queste fondamentali novità, la campagna single player, integralmente giocabile anche in modalità cooperativa con un amico in carne e ossa, si sviluppa in maniera assai spedita, con un ritmo serrato dall'inizio alla fine. Le singole missioni, che si tratti di un semplice repulisti di nemici o di un ragionato e graduale controllo d'importanti nodi difensivi, evidenziano al massimo la rinnovata incarnazione di *C&C*. Dal passato tornano livelli mediamente lunghi e ricchi di obiettivi

■ Gli ingegneri sono le uniche unità in grado di curare le altre.

■ Il messianico Kane nel bel mezzo di un discorso televisivo che si rivelerà determinante.

LE ORIGINI DEL MITO

Per anni, Westwood Studios è stato il marchio dietro il successo di *C&C*. Nata nel 1985 a Las Vegas, la software house statunitense ha al proprio attivo un parco titoli centrato eminentemente sugli RTS e i giochi di ruolo. Da *Dune* a *Eye of the Beholder*, passando per *C&C*, Westwood ha scritto la storia dei videogame. Acquisita da Electronic Arts nel 2003, è stata quindi assorbita dal colosso di Redwood.

COMANDANTI ONLINE

Il supporto multiplayer di *Tiberian Twilight*, a fronte di un single player decisamente breve, è la migliore opzione per godersi il titolo EA il più possibile. *C&C* 4 mette a disposizione 12 mappe diverse, per scontri fino a 10 giocatori (schermaglie da 1 contro 1 fino a 5 contro 5). In particolare, nella modalità Domination le due fazioni si sfideranno per il controllo del maggior numero di nodi del Tiberium Control Network. La distruzione del Crawler avversario non determinerà la fine della partita, ma solo una forte penalizzazione, dal momento che andranno perse la coda di costruzione delle unità e i potenziamenti ottenuti. Come per il resto del gioco, tuttavia, ci sono cattive notizie anche su questo versante: *C&C* 4 non avrà server dedicati e non sarà possibile giocarlo in LAN.

secondari, all'interno dei quali l'agilità concessa dal Crawler si rende pressoché irrinunciabile.

Una scelta azzeccata? Dipende dai punti di vista. Se non fosse l'ultimo capitolo di una saga leggendaria, ma un titolo a sé stante, *C&C* 4 potrebbe essere tranquillamente giudicato un valido prodotto, non ai livelli di *Dawn of War II*, cui smaccatamente si ispira, ma apprezzabile. Il problema sta nella prospettiva della serie e nella sostanziale banalizzazione delle tematiche di gioco consolidate negli anni. Il risultato è divertente, a tratti appassionante, ma non ha nulla a che vedere con lo stile che ha fatto grande *C&C* e, sulla distanza, perde appeal in maniera esponenziale. Le novità introdotte, prima fra tutte la

> **"Le novità non riescono a fronteggiare gli aspetti persi per strada"**

presenza del Crawler al posto delle basi fisse, non sono in grado di fronteggiare gli aspetti che si sono persi per strada, come l'imperdonabile cancellazione di qualsiasi gestione economica. Ignorando totalmente la microeconomia, si rischia di trasformare tutto in una superficiale cavalcata fino alla missione successiva, con l'aggravante del tetto massimo di unità concesse, un artificioso espediente che tenta, in vano, di ovviare alla mancanza di limiti di risorse. Scelta che, di fatto, renderà gli scontri sempre poco "popolati". Certo, la gestione del Crawler sul campo di battaglia, dalla scelta iniziale della classe, al dispiegamento sul terreno, fino alla selezione delle singole unità da produrre, richiederà sempre una buona visione di gioco e un'analisi approfondita del campo di battaglia, ma è ben magra cosa rispetto alle potenzialità offerte dai predecessori.

A questo aggiungiamo un banale sistema di "livellamento" automatico, preso in prestito dai GdR, che semplicemente sblocca nuove unità

UN UNIVERSO IN DIVENIRE

Il mondo di *C&C* può essere suddiviso in tre filoni principali. La saga del Tiberium, che narra la vicenda di Kane e della diffusione del malefico elemento alieno sulla Terra, ha inizio nel 1995 ed è a tutt'oggi la linea di sviluppo principale di tutta la serie di EA. Nel 1996 vede la luce *Command & Conquer: Red Alert*, titolo che abbandona le ambientazioni fantascientifiche del primo capitolo (nelle intenzioni degli sviluppatori doveva rappresentarne una sorta di prequel) e inaugura un filone a sé stante, ambientato in un dopoguerra alternativo caratterizzato dalla lotta tra NATO e blocco sovietico. Nel 2003 è la volta di *Generals*, nuovo marchio totalmente slegato dai due precedenti e ambientato in un futuro assai prossimo, con Stati Uniti, Cina e terroristi pronti a darsi battaglia.

■ Tornano gli intermezzi recitati, marchio di fabbrica di *C&C*.

■ All'inizio di ogni missione potremo scegliere la classe del nostro Crawler.

senza offrire nessuna libertà di scelta o ridistribuzione dei punti esperienza.

Per fortuna, l'Intelligenza Artificiale dei nemici, priva di sbavature evidenti, rende gli scontri sempre mediamente impegnativi, anche a livelli di difficoltà bassi. Purtroppo, la campagna single player offre poche missioni e può essere completata in una manciata di ore di gioco. Il multiplayer, di cui parliamo diffusamente a parte, resta l'unica opzione davvero concreta per una prospettiva di gioco di lungo periodo.

Che dire poi della grafica? L'impatto visivo di *Tiberian Twilight* è addirittura inferiore all'ultimo episodio della serie e, nel complesso, non riesce a rivaleggiare con quanto messo in campo dalla concorrenza. L'impossibilità di variare l'inclinazione della telecamera, unita a una portata dello zoom assai limitata e a un dettaglio delle unità piuttosto povero, fa del comparto grafico di *C&C 4* un ulteriore motivo di seccatura.
Come detto in precedenza, se *Tiberian Twilight* fosse un gioco slegato dall'universo di *C&C*, il nostro giudizio sarebbe meno critico e si limiterebbe, al massimo, a sottolineare una generale mancanza di originalità e profondità, in un prodotto tutto sommato divertente.

Come ultimo capitolo di una serie leggendaria, invece, *C&C 4* sembra quasi un tradimento per migliaia di fan sparsi per il mondo. *Command & Conquer*, lungi dall'inseguire mode imposte da altri, ha sempre fatto storia a sé. Ora sembra destinato a stare nella scia a prodotti più ispirati. I tempi cambiano.

Dario Ronzoni GIOCHI COMPUTER

IN ALTERNATIVA...

Command & Conquer 3: Tiberium Wars, Apr 07, **9**
Tra le incarnazioni più recenti della serie, Tiberium Wars è una scelta obbligata.

Command & Conquer: Generals, Mar 03, **8**
Se volete un'alternativa valida nel variegato mondo di *C&C*, *Generals* ha ancora il suo perché.

info ■ Casa **Electronic Arts** ■ Sviluppatore **EA Los Angeles** ■ Distributore **Cidiverte, Leader** ■ Telefono **199106266; 0332/874111** ■ Prezzo **€ 49,90** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **www.commandandconquer.com**

specifiche tecniche
- Sis Min **CPU dual core, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, 10 GB HD, Internet**
- Sistema Consigliato **CPU dual core, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB**
- Multiplayer **Internet**

- ■ Dinamico e frenetico
- ■ Facilmente accessibile per i neofiti
- ■ Missioni lunghe e ricche di obiettivi secondari

- ■ Sparite basi e gestione economica
- ■ Grafica obsoleta
- ■ Single player troppo breve

Lungi dall'apparire il coronamento di una leggendaria saga lunga quindici anni, *Command & Conquer 4: Tiberian Twilight* si risolve in un divertente, ma mediamente vuoto clone di *Dawn of War II*. Non è abbastanza per un nome così nobile.

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	MULTIPLAYER
5	7	8	5	7	7

Tuffarsi in caduta libera mostra tutti i pregi del motore grafico.

GENERE: AZIONE/FREE ROAMING

JUST CAUSE 2

Un seguito che va nella direzione giusta, senza prendersi troppo sul serio.

IN ITALIANO

Il gioco è interamente tradotto e doppiato in italiano. La qualità della recitazione non è esattamente alle stelle, ma nell'insieme il risultato è godibile.

IL primo *Just Cause*, pur avendo ottenuto un buon successo di vendita, fu accolto dalle pagine di GMC con un tiepido 7, e con una recensione che ne elencava le tante imperfezioni e gli imbarazzanti bug.

GIOCO CONSIGLIATO GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Il gioco, nato sull'ondata di ottimismo tecnologico causata dall'uscita di Xbox 360 e da una nuova generazione di schede grafiche, si riproponeva di riuscire laddove tutti gli altri titoli avevano fallito. L'obiettivo era quello di creare un super *GTA*, con più veicoli, più possibilità e con una mappa sconfinata, almeno dieci volte più grande di quella di *San Andreas*. *Just Cause*, ironicamente, riuscì in queste tre difficili imprese, ma scivolò su altrettante bucce di banana.

In quanto emulo di *GTA*, infatti, il titolo di Avalanche Studios proponeva un mondo esplorabile liberamente per terra, mare e cielo, ed era strutturato con una serie di missioni principali affiancate dagli immancabili incarichi secondari. La ciliegina sulla torta erano le straordinarie abilità di Rico Rodriguez, il protagonista, che grazie al suo rampino e a un paracadute sempre pronto riusciva a esibirsi in manovre e inseguimenti da film d'azione. Peccato, però, che le missioni fossero sotto tono, e che le titaniche dimensioni della mappa avessero impedito di testare *Just Cause* a dovere. Gli sconfinati spazi pullulavano di bug e risentivano della carenza di level design, anche perché erano stati generati proceduralmente (meccanismo che, tra l'altro, li rendeva tutti simili tra loro).

A questo punto, dopo aver ricapitolato i pregi e i difetti di *Just Cause*, possiamo iniziare a parlare come si deve del suo seguito, chiamato prevedibilmente *Just Cause 2*. Il ripasso di cui sopra è a dir poco fondamentale, se vogliamo capire a fondo questo nuovo capitolo della serie, anche perché gli sviluppatori hanno riflettuto profondamente sui propri errori, senza dimenticare le migliori intuizioni. Come se non bastasse, alcune delle magagne del primo episodio erano così sfacciate da risultare quasi divertenti, facendo scattare quei meccanismi da b-movie che rendono memorabili delle caratteristiche piene di difetti.

I creativi di Avalanche Studios hanno realizzato che la parte migliore di *Just Cause* era la distruzione insensata del mondo di gioco, che tra un bug e l'altro dava vita a esplosioni e sparatorie esagerate e sopra le righe. Di conseguenza, oltre a rendere più accettabile l'Intelligenza Artificiale nemica, hanno messo la distruzione e il caos al centro esatto del sistema di gioco.

Per ottenere nuove missioni bisogna creare scompiglio, facendo saltare interi villaggi e combattendo in campo aperto gli ufficiali dell'odiato dittatore dell'arcipelago di Panau. Si tratta di un sistema che ricompensa il giocatore anche nei momenti più leggeri delle partite, e che dà un senso di progresso pur se si sta bighellonando per una manciata di minuti davanti al monitor.

L'altro pregio di *Just Cause* era l'imperdibile accoppiata di rampino e paracadute, che torna in questo seguito in una versione più potenziata che mai. Ancora una volta, è possibile agganciare

IN TRE DIMENSIONI

Just Cause 2 supporta anche la visione in 3D, a patto di essere muniti dell'hardware necessario. Abbiamo provato a giocare con il kit NVIDIA 3D Vision e un proiettore Acer, ma a dirla tutta non siamo rimasti impressionati. La principale differenza è che il protagonista Rico sembra più vicino, essendo sempre in primo piano, e che gli ostacoli superati in macchina sembrano quasi uscire dallo schermo. Ci è sembrato che il mondo di gioco fosse un po' meno "leggibile", e che tenere d'occhio i tanti dettagli dell'interfaccia risultasse lievemente più faticoso. Il fatto che *Just Cause 2* supporti il 3D è positivo per chi già possiede quanto serve a godersi tale tecnologia, ma non sarà certo questa funzionalità a spingere i giocatori "bidimensionali" a procurarsi dei costosi dispositivi di nuova generazione.

ACHIEVEMENT

Just Cause 2 si appoggia alla piattaforma di Steam e ha 50 Achievement ben studiati, che spingeranno i "cacciatori di obiettivi" a spremere ogni goccia di giocabilità da questo titolo.

Giocare in acqua non è il massimo della comodità, specie se si rubano le lente barche dei pescatori.

■ Pilotare elicotteri armati di missili e mitragliatori è il modo migliore per seminare il panico a Panau.

■ La grafica di *Just Cause 2*, in alcuni momenti, toglie il fiato.

■ Causare esplosioni aumenta il caos, che a sua volta conferisce denaro da spendere in veicoli e armi.

SOLO CON LE DIRECTX 10

Come *Halo 2*, *Just Cause 2* è l'unico titolo che richiede espressamente Windows Vista e una scheda video DirectX 10 per funzionare. I possessori di Windows XP, dunque, sono tagliati fuori. Naturalmente, se avete il nuovo Windows 7 potete dormire sonni tranquilli.

DISPERSI

Alcune zone dell'arcipelago sono mezze vuote, il che significa che, se per sbaglio ci precipiterete sopra, non troverete auto o veicoli per abbandonarle rapidamente. Per questo, *Just Cause 2* prevede un comodo elicottero, chiamabile con il lancio di un bengala, che previo pagamento vi condurrà in qualunque zona già visitata. In alternativa, sempre in cambio di soldi, vi fornirà armi e veicoli, che si sbloccheranno mano a mano che proseguirete nella trama principale.

veicoli di tutti i tipi, per poi saltarci sopra e all'occorrenza rubarli; in qualunque momento, poi, si può aprire il paracadute, magari usando il rampino per trainarsi o per lanciarsi in avanti come se si usasse una fionda. Dulcis in fundo, il rampino permette ora di attaccare due oggetti tra loro, siano essi veicoli, palazzi o addirittura esseri umani. Con un po' di fantasia si giocano scherzi di cattivo gusto a degli ignari passanti, sviscerando i lati più divertenti del motore fisico di *Just Cause 2* (ancora non esente da bug, ma senza dubbio dignitoso).

Avalanche è riuscita a migliorare il primo episodio sotto tutti i punti di vista, mantenendone lo spirito e senza commettere l'errore di prendersi troppo sul serio. Badate, *Just Cause 2* non è un gioco raffinato, e volendo fare i pignoli riusciremmo senza fatica a smontarlo pezzo per pezzo. Potremmo dire che, nonostante svariate migliorie, la mappa soffre ancora di un level design quasi interamente procedurale, che le meccaniche di gioco non sono assolutamente bilanciate, e che la trama è così rozza e mal recitata da fare concorrenza ai peggiori film da videoteca. Potremmo scandalizzarci per certi scivoloni dell'Intelligenza Artificiale, oppure sottolineare come la curva di difficoltà sia capricciosa e imprevedibile, e di come affianchi decine di momenti troppo facili a picchi di frustrazione.

> "Distruzione e caos sono al centro del sistema di gioco"

Potremmo, e non diremmo delle bugie, ma non riusciamo a fare a meno di pensare che *Just Cause 2* non si meriti di essere liquidato per tali difetti. I suoi problemi lo tengono lontano dall'eccellenza, ma non si può negare che Avalanche abbia dato vita a un titolo divertente, longevo e unico nel suo genere. Non può competere con la pulizia e la raffinatezza di prodotti come *Half-Life*, esattamente come un film di Bud Spencer non può competere con lo spessore di "2001: Odissea nello Spazio", ma è altamente consigliato a chiunque voglia un gioco allegro, colorato e fuori dal comune. Imperfetto, sì, ma nel modo giusto!

Fabio Bortolotti

GIOCHI COMPUTER

IN ALTERNATIVA...

Grand Theft Auto IV, Nat 08, 9
Un peso massimo nel campo dei giochi free roaming.

Crysis, Dic 07, 9
Un altro modo per gustarsi dei paesaggi da sogno, anche se con una giocabilità completamente diversa.

info ■ Casa **Square Enix** ■ Sviluppatore **Avalanche Studios** ■ Distributore **Namco Bandai Partners** ■ Telefono **02/937671** ■ Prezzo **€ 49,99** ■ Età Consigliata **18+** ■ Internet **www.justcause.com**

specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU dual core con SSE3, 2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB DX 10, DVD-ROM, Vista o superiore (XP non supportato)**
- Sis. Cons. **dual core 2,6 GHz, 3 GB RAM, Scheda 3D 512 MB, Controller Xbox 360**
- Multiplayer **No**

Pro
- Tanti veicoli da pilotare
- Missioni divertenti
- Free roaming allo stato puro

Contro
- Level design carente
- Qualche bug di troppo
- Meccaniche a tratti sbilanciate

Un ottimo seguito, capace di risolvere i problemi più gravi del suo predecessore senza perderne di vista le migliori intuizioni. *Just Cause 2* non è esente da difetti, ma i suoi pregi superano di gran lunga le mancanze. Se vi piace la libera esplorazione, non cercate oltre.

8

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	LIBERTÀ D'AZIONE
8	7	7	9	6	9

Date una mano a un vecchio amico: il buon Martellus ha bisogno di voi!

Gli scontri fra pezzi grossi esalteranno anche i giocatori più pacati.

GENERE: STRATEGIA IN TEMPO REALE

WARHAMMER 40.000 DAWN OF WAR II – CHAOS RISING

Anche gli Space Marine si fanno corrompere.

IN ITALIANO

***Chaos Rising* è stato tradotto in italiano per quanto riguarda scatola, manuale e testo a video. Il parlato è rigorosamente in lingua inglese.**

ACHIEVEMENT

***Chaos Rising* supporta Games for Windows LIVE e permetterà di sbloccare 24 Achievement, per un totale di 1.000 punti.**

MEGLIO IN COPPIA CHE DA SOLI

La modalità "Ultima Resistenza" è stata introdotta lo scorso anno come aggiornamento, ed è interamente giocabile in cooperativa con un amico: si controlla un singolo personaggio e si affrontano orde di nemici con l'obiettivo di crescere di livello per sbloccare abilità e nuovi equipaggiamenti.

COSA hanno in comune due personaggi, per certi versi agli antipodi, come Frodo Baggins e Luke Skywalker? Un anello? Una spada laser?

I protagonisti delle due saghe più amate del fantasy e della fantascienza sono stati a un passo dal cedere alle forze del male, ma all'ultimo istante sono riusciti a redimersi tornado sulla retta via. Lo stesso sta per accadere agli Space Marine di "Warhammer 40.000", di nuovo protagonisti nell'espansione stand alone (ovvero, che non richiede il titolo base per essere giocata) dedicata a *Dawn of War II*. I Corvi Sanguinari, dopo aver debellato la minaccia aliena dei Tiranidi, si trovano ad affrontarne una ancor più insidiosa e letale, rappresentata dalle Forze del Caos pronte a "corrompere" anche gli inossidabili soldati dell'Impero.

Relic, da anni, sforna RTS di eccellente fattura e di grande qualità: *Homeworld*, *Dawn of War* e *Company of Heroes* hanno deliziato (e deliziano tuttora) milioni di appassionati nel mondo. Nel 2009, a distanza di un anno dall'uscita dell'ultima espansione (*Soulstorm*) per il primo *Dawn of War*, il team di sviluppo canadese aveva finalmente pubblicato l'atteso secondo capitolo, rivoluzionandone concretamente le meccaniche di gioco. Ci si trovava, infatti, a guidare un manipolo di unità contro le fazioni di Orki, Tiranidi ed Eldar, senza avere l'assillo di accumulare risorse, di creare migliaia di unità o d'imparare a memoria il cosiddetto "albero tecnologico". Insomma, Relic aveva scelto un approccio più tattico.

Dopo aver gustato e concluso la campagna single player di *Dawn of War II*, l'unico difetto che avevamo riscontrato era l'eccessiva ripetitività nello svolgimento delle missioni: lo schema era piuttosto semplice, ovvero combattere da una parte all'altra della mappa, raccogliendo nel frattempo il maggior numero di armi e di bonus per poi affrontare il boss di turno.

In *Chaos Rising* le cose sono cambiate e le quindici missioni che compongono la nuova campagna sono variegate e lunghe da affrontare, in alcuni punti persino piuttosto impegnative (indipendentemente dal livello di difficoltà selezionato).

Chaos Rising permetterà ai giocatori di importare la propria "squadra del cuore", ovvero il commando dei Corvi Sanguinari che ha combattuto e vinto i Tiranidi nel gioco originale (conservando alcune caratteristiche). Nel caso non

> **"Relic ha fatto un buon lavoro per variare le situazioni di gioco"**

abbiate affrontato *Dawn of War II*, non preoccupatevi: inizierete l'espansione con una squadra già adeguatamente potenziata (i membri del commando partiranno dal diciottesimo livello e, come in un GdR, si dovranno accumulare punti esperienza e investirli in abilità specifiche).

È però consigliabile dare un'occhiata ai parametri (i membri del team ora potranno raggiungere il trentesimo livello di esperienza) e scegliere in base alle esigenze e al proprio stile di gioco il tipo di abilità da potenziare e sviluppare. Per i neofiti del genere o per chi non ha giocato a *Dawn of War II*, segnaliamo inoltre l'assenza di un vero e proprio tutorial: solo la prima missione ha la funzione di insegnare/far ripassare comandi e meccaniche di gioco. Le novità più eclatanti di *Chaos Rising* sono essenzialmente quattro: l'introduzione di personaggio inedito, il "bibliotecario" Jonah Orion, un esperto di arti psioniche abile negli attacchi a lunga distanza e capace di curare i membri del proprio team; la fazione del Caos (tra le cui file troviamo gli Space Marine corrotti); nuove unità/armi/mezzi per tutte le cinque razze nella modalità

Le Forze del Caos sono cattivissime e ostiche da debellare.

UNA QUESTIONE MORALE

Una delle grandi innovazioni di *Chaos Rising* è l'introduzione del fattore "corruzione". In poche parole, il comportamento di ogni Space Marine determinerà la crescita di questo parametro, che permetterà di sbloccare abilità specifiche e l'utilizzo di armi/equipaggiamenti devastanti. Se i vostri Space Marine terranno un comportamento morale adeguato (senza farsi sopraffare da sentimenti come rabbia o impazienza), potranno combattere restando fedeli all'Imperatore (e avranno la sua benedizione). In caso contrario, se cederanno al Caos diventando malvagi, si troveranno a gestire l'intera campagna con un altro approccio. A voi la scelta: diventare malvagi e sfruttare equipaggiamenti speciali e abilità devastanti o restare puri e fedeli all'Imperatore e impazzire a eliminare certi boss di fine livello?

Il Bibliotecario Jonah sa chi è il vero Imperatore...

Le missioni sono variegate, presentando obiettivi molteplici da portare a compimento.

MULTIPLAYER CAOTICO

Nella modalità multiplayer di *Chaos Rising* irrompono fragorosamente le divinità del Caos, con tutto il loro malvagio esercito.
La fazione dei "corrotti" è una delle più amate dai giocatori del boardgame di Games Workshop, e Relic l'ha finalmente aggiunta al comparto multiplayer di *Dawn of War II*.
Gli Space Marine, i Tiranidi, gli Orki e gli Eldar sono stati potenziati con l'aggiunta di Eroi e di nuove unità per giocarsela alla pari con le forze del Caos. Sono stati aggiunti nuovi incantesimi, abilità, armi ed equipaggiamento. Sul fronte delle mappe di gioco, ne sono state aggiunte sette all'originale pacchetto di *Dawn of War II*, ma noi tendiamo a preferire ancora il comparto multiplayer del primo *DoW* sia per la ricchezza proposta (su Internet si trovano tonnellate di mappe aggiuntive), sia per qualità (alcuni Mod sono sensazionali).

multiplayer; e infine l'aggiunta di un sistema di "corruzione" che, in base al comportamento e allo sviluppo morale dei vostri uomini, metterà persino in dubbio la loro lealtà nei confronti dell'Imperatore e renderà incerto il finale del gioco (per la cronaca, sono previsti epiloghi differenti).

Ci sono, poi, altre innovazioni meno eclatanti, ma fondamentali nell'economia di *Chaos Rising*, come la possibilità di salvare durante una missione senza dover attenderne la fine, o quella di scartare l'equipaggiamento reputato inutile per barattarlo con oggetti potenziati , oppure la superba modalità cooperativa "Ultima Resistenza" (già pubblicata come aggiornamento per l'originale *Dawn of War II* lo scorso anno).

Per completare la campagna single player e sconfiggere il perfido Signore del Caos ci vorranno una dozzina di ore (a livello facile/medio), senza portare a compimento tutte le quindici missioni, dato che alcune sono facoltative e presentano molteplici obiettivi. Relic, questa volta, ha fatto un buon lavoro per variare i combattimenti e le situazioni di gioco, e il risultato è semplicemente esaltante. L'unico neo è che la campagna è meno "libera" rispetto a quella precedente, a parte qualche missione facoltativa.

Le ambientazioni e il comparto grafico e sonoro contribuiscono a rendere l'esperienza unica: vi troverete a combattere lungo canaloni di ghiaccio, in mezzo al deserto e alla giungla tropicale, affrontando intere orde di nemici pronti a disintegrarvi.

Il sistema di copertura, fiore all'occhiello di *Dawn of War II*, appare per certi versi sminuito: con un commando così massiccio (sottolineiamo nuovamente che i membri del team partono tutti dal diciottesimo livello) è facile cadere in tentazione e mazzolare qualsiasi Marine del Caos o Eldar senza coprirsi adeguatamente, con il risultato di dover rifare la missione più di una volta. Ancora una volta, quindi: lunga vita all'Imperatore!

Raffaello Rusconi

LIVE

Per giocare a *Chaos Rising* è necessaria una connessione a Internet per Steam (per l'attivazione del gioco). Serve, poi, un account a Windows LIVE per il multiplayer online e per la modalità "Last Stand". È possibile disputare l'intera campagna single player con un profilo offline e persino affrontare il multiplayer contro la CPU. In entrambi i casi, gli Obiettivi sbloccati non verranno salvati nel profilo giocatore, cosa che accade normalmente sfruttando un profilo LIVE attivo.

COMPARTO GRAFICO

Abbiamo provato *Chaos Rising* sulla seguente configurazione: un PC equipaggiato con Quad-Core Intel Core 2 Extreme 3,2 GHz e supportato da una Radeon 4870X2, con 3 GB RAM e 6 GB di installazione su disco fisso. L'abbiamo giocato alla risoluzione 1600x1200 e ci ha strabiliati per la qualità grafica, le zoomate e gli effetti speciali.

IN ALTERNATIVA...

Dawn of War II, Feb 09, 9
Il secondo capitolo della serie *Dawn of War* ha rigenerato il genere degli RTS introducendo diverse novità.

Supreme Commander, Mar 07, 9
La possibilità di controllare migliaia di unità lo rende uno degli RTS più innovativi di sempre. GMC lo ha allegato all'edizione Budget di giugno 2009.

info ■ Casa **THQ** ■ Sviluppatore **Relic** ■ Distributore **THQ Italia** ■ Telefono **02/89418552** ■ Prezzo **€ 34,90** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **www.dawnofwar2.com/it/home**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU dual core, Scheda 3D 128 MB, 1 GB RAM, 5,5 GB HD, Connessione Internet**
- Sistema Consigliato **CPU quad core, Scheda 3D 512 MB, 4 GB RAM**
- Multiplayer **Internet**

Pro:
- Campagna varia ed esaltante
- Un nuovo eroe davvero massiccio!
- La fazione del Caos

Contro:
- Il sistema di "corruzione" è discutibile
- Troppo semplificato?
- Finali diversi, ma trama scontata

Relic ha confezionato un'ottima espansione stand alone, caratterizzata da una campagna sufficientemente variegata e da un multiplayer ulteriormente rifinito. Consigliata sia a chi ha giocato *Dawn of War II*, sia a chi vuole affrontare per la prima volta il futuro oscuro di "Warhammer 40.000".

8½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	IMMEDIATEZZA	ORIGINALITÀ
8	8	8	8	8	8

STEAM
47 Steam Achievement
ACHIEVEMENT

GENERE: STRATEGIA IN TEMPO REALE

SUPREME COMMANDER 2

Un comandante non più tanto supremo.

I "Fatboy" sono carri lenti, ma potentissimi, che si muovono per la mappa come pachidermi.

IN ITALIANO

Supreme Commander 2 è distribuito nel nostro Paese completamente in italiano: confezione, manuale e testi a schermo.
I dialoghi non sono doppiati, ma sono accompagnati da sottotitoli tradotti. La qualità dell'adattamento è più che discreta. La versione su Steam (http://store.steampowered.com) offre, inoltre, l'opzione di selezionare altri linguaggi per il gioco: inglese, tedesco, francese, spagnolo, russo e polacco.

QUANDO sul seguito di un titolo famoso iniziano a girare voci che parlano di "maggiore accessibilità" rispetto al predecessore e di "giocabilità più intuitiva", non bisogna iniziare con il fasciarsi la testa prima di essersela rotta. Preparare le bende, però, un po' aiuta, soprattutto se tale predecessore era _Supreme Commander_, uno dei migliori titoli della scorsa decade e uno dei più innovativi RTS di sempre.

Siamo nel 3873, venticinque anni dopo la fine di *SC*. La pace della galassia è frantumata dall'assassinio del neoeletto Presidente della coalizione che si era formata in seguito alla sconfitta dei Seraphim (i nemici del primo capitolo). Ben presto, tre fazioni si trovano in lotta per il potere: la UEF (che rappresenta le tradizionali forze terrestri), i Cybran (unioni tra uomini e macchine) e gli Illuminati (che controllano poteri "mistici"). Scompaiono, dunque, i tradizionali avversari, i Seraphim, e insieme a loro, si scopre quasi subito, è scomparso ben altro.

Nessuno negava che in *Supreme Commander* (e nella sua espansione *Forged Alliance*) ci fossero alcuni aspetti poco rifiniti: una ripida curva d'apprendimento, un sistema economico non proprio immediato da comprendere e gestire, una trama debole, e una grafica così pesante che i PC di tre anni dopo fanno ancora fatica a digerirla. Gli sviluppatori di Gas Powered Games e il nuovo editore Square/Enix hanno affrontato questi problemi nel seguito, ottenendo ottimi risultati in uno di essi: l'ultimo.

Supreme Commander 2 è un titolo estremamente fluido, e perfettamente godibile anche su sistemi poco potenti. Se ciò accade, però, è perché il motore che gestisce la veste grafica è stato finalmente ottimizzato senza che quest'ultima abbia subito radicali miglioramenti. Per quanto riguarda il resto, la componente narrativa è più densa, ma talmente poco memorabile da non aggiungere nulla all'esperienza. In compenso, ogni altro aspetto del gioco è stato semplificato al punto di trasformare questa seconda puntata non solo in una versione annacquata dell'originale, ma del concetto di RTS in generale.

SC 2 utilizza due tipi di risorse (massa ed energia) e un sistema di ricerca tecnologica a punti, che vengono accumulati gradualmente e spesi per migliorare unità e strutture. La forza di ogni schieramento cresce, così, gradualmente non solo con la produzione di eserciti sempre più grandi, ma attraverso le scelte di cosa potenziare. Il problema è che, pur presentando tre diverse armi (forze di terra, marina e aviazione, anche se gli Illuminati sostituiscono alla seconda unità capaci di fluttuare sulle onde), *SC 2* impiega un tradizionale sistema "carta-forbice-sasso", in cui ogni unità è forte contro un certo tipo di obiettivo, ma vulnerabile all'attacco di un altro. Questo in sé non è un male, ma il risultato è che, in assenza di altri elementi veramente originali nella giocabilità, l'esperienza complessiva trabocca di "già visto". In realtà, potremmo citare questo gioco come il perfetto riassunto del minimo

ACHIEVEMENT

Supreme Commander 2 può arrivare a fruttare 47 Achievement di Steam. Come accade per il resto del gioco, anche gli Obiettivi sono poco ispirati.

UN FUTURO SENZA PACE

La modalità single player di *Supreme Commander 2*, oltre alla consueta possibilità di giocare in skirmish contro l'Intelligenza Artificiale sulle mappe incluse, si articola su tre campagne. Ognuna è dedicata a una delle fazioni, ed è strutturata in capitoli. Questi sono composti da sei "operazioni", ovvero serie di missioni che si svolgono sulla stessa mappa. La prima, centrata sull'UEF, vede il comandante Dominic Maddox "tradire" la sua fazione e lottare per salvare la propria famiglia (schierata con gli Illuminati). La seconda porta in campo gli Illuminati e uno dei loro leader, Thalia Kael. La storia si conclude con i Cybran e le avventure di Ivan Brackman. Queste brevi campagne sono utili per imparare a gestire al meglio ogni nazione, grazie all'introduzione graduale di unità e tecnologie, ma possono essere completate in 2-3 ore ciascuna e presentano una trama veramente anemica.

I mezzi ingegneristici possono recuperare materie prime dai rottami lasciati sul campo di battaglia.

La mappa strategica permette di sorvegliare tutto il campo di battaglia, pur continuando a dare ordini alle nostre unità.

Alcune missioni richiedono la distruzione di specifiche unità.

Certe battaglie coinvolgono decine di unità, ma, in media, meno rispetto al primo *Supreme Commander*.

POCHE RISORSE A TUTTI!

Supreme Commander 2 prevede solo due tipi di risorse: energia e massa. Per ottenerle, è necessario edificare strutture apposite con i mezzi da costruzione o il nostro robot-comando. I generatori di energia possono essere eretti ovunque, mentre gli estrattori di massa devono essere costruiti in specifici punti della mappa indicati da una grande "M". Ogni struttura e ogni unità richiedono, per essere costruite, una spesa specifica di energia e massa. Una terza risorsa è data dai punti tecnologici che si ottengono dai centri-ricerca: più centri avremo, maggiore sarà il ritmo con cui accumuleremo i punti. Questi ultimi possono poi essere spesi per sbloccare nuove unità, migliorare le prestazioni di quelle esistenti e ottenere "sconti" nel tempo e nelle risorse necessarie per la costruzione. La tecnologia è divisa in varie aree: di terra, aerea, navale, strutturale e miglioramenti per l'unità comando.

comune denominatore di ogni RTS. Dell'originalità di *Supreme Commander* rimane la famosa mappa "strategica" che, al minimo livello di zoom, permette di abbracciare una vasta area del campo di battaglia – mentre le unità vengono raffigurate con simboli simili a quelli degli strategici militari. In *SC 2*, però, tale trovata è più un omaggio al primo titolo, che uno strumento davvero funzionale, visto che

> "Permette di costruire bizzarre unità sperimentali"

il numero complessivo di unità che riusciremo a schierare è molto inferiore, e anche i combattimenti (e gli obiettivi da conseguire durante le missioni) tendono a essere più focalizzati.

In compenso, molto rumore aveva accompagnato le anticipazioni sulle "bizzarre" unità sperimentali schierate da *SC 2*. In effetti, il gioco permette di costruire bizzarrie che vanno da dischi volanti armati di laser a "kraken" tecnologici capaci di immergersi e flagellare il mare con i loro tentacoli. La novità viene però erosa in fretta da due fattori: la relativa facilità con cui è possibile percorrere l'albero tecnologico e sbloccare questi mostri e il fatto che, alla fin fine, essi non rappresentano altro che unità particolarmente potenti con indosso un buffo mascheramento. Siamo lontani da *StarCraft* (e il suo atteso seguito), dove ogni cosa che possiamo costruire ha una storia personale che si riflette nelle sue capacità uniche.

Quanto abbiamo scritto potrebbe far pensare a una delusione totale, ma non è così. Il gioco è gradevole, semplice e scorre via come una granita a luglio. Il vero difetto è che, nei fatti, *Supreme Commander 2* è un titolo mediocre sotto ogni punto di vista. Da una delle punte di diamante nel proprio genere, questa serie si è trasformata in una seconda scelta, adatta a chi vuole addentrarsi per la prima volta nel mondo degli RTS (ma in questo caso consiglieremmo *Command & Conquer 3*) o a chi intende ingannare il tempo in attesa di *StarCraft II*. Peccato.

Vincenzo Beretta GIOCHI COMPUTER

MULTIGUERRA

***Supreme Commander 2* permette di giocare in multiplayer su mappe che supportano fino a otto avversari. La modalità "skirmish", contro l'Intelligenza Artificiale, consente di decidere anche il tipo di strategia adottata dal PC (difensiva, offensiva, con trucchi...). In Rete ci si scontrerà contro altri avversari umani; Gas Powered Games non ha però offerto un buon servizio di "matchmaking", e il risultato è che potremo trovarci a sfidare giocatori più o meno esperti, senza selezionare il livello della competizione (al contrario di quanto accadrà con le classifiche di Battlenet 2.0 per *StarCraft II*).**

IN ALTERNATIVA...

Supreme Commander, Mar 07, 9
L'originale, con l'espansione *Forged Alliance*, offre un'esperienza meno immediata, ma più profonda, complessa e soddisfacente.

WH40K: Dawn of War II Chaos Rising, Apr 10, 8
L'espansione *Chaos Rising* non richiede il gioco base e si distingue per una campagna con missioni molto più varie rispetto a *DoW II*, oltre che per l'introduzione della fazione del Caos.

info ■ Casa **Square/Enix** ■ Sviluppatore **Gas Powered Games** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 49,99** ■ Età Consigliata **7+** ■ Internet **www.supremecommander2.com**

specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU 3 GHZ, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, 5 GB HD, DVD-ROM o connessione a Internet (per il download digitale)**
- Sis. Cons. **CPU Dual Core 2,6 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB**
- Multiplayer **Internet, LAN**

- Tre fazioni discretamente caratterizzate
- Semplice e immediato
- Possiamo costruire un cannone spara-unità

- Una versione annacquata del primo titolo
- Campagne brevi e poco interessanti
- Ben poco originale

***Supreme Commander 2* è un seguito deludente, che semplifica radicalmente l'originale senza aggiungere nulla di significativo in cambio. Un'ottima performance anche su sistemi poco potenti non salva il gioco dalla mediocrità.**

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	FAZIONI
7	6	7	7	5	6

Non è fondamentale ai fini ludici, ma osservare le operazioni di carico dei siluri ci ha entusiasmato non poco.

GENERE: SIMULATORE NAVALE

SILENT HUNTER 5 BATTLE OF THE ATLANTIC

La Seconda Guerra Mondiale vissuta nel profondo degli abissi.

IL genere delle simulazioni navali, in particolare quelle di sommergibili e sottomarini, vanta una nicchia di appassionati dal palato fine.

Ne sa qualcosa la saga di *Silent Hunter*, che propone un quinto capitolo realizzato con un budget di elevato livello, a giudicare dalle ottime qualità del motore grafico e dall'impegno profuso nel doppiaggio delle voci (solo in inglese e tedesco, però). La veste grafica di *Silent Hunter 5 Battle of the Atlantic*, infatti, è tutt'altro che spartana e il motore grafico non sfigurerebbe nemmeno in uno sparatutto. Un paragone fatto non a caso, se consideriamo che in questa quinta incarnazione del gioco è possibile muoversi liberamente all'interno del battello, attraversandolo da poppa a prua.

Non si tratta di pure chicche estetiche, ma di un grande passo avanti anche per quanto riguarda l'immedesimazione: muoversi senza vincoli consente, infatti, di correre da una parte all'altra per impartire ordini e parlare agli ufficiali, per accedere ai periscopi e per verificare il morale dell'equipaggio (spesso, basta guardare le espressioni dei propri uomini per capire se è tutto a posto o meno). È più facile capire quanto fossero angusti gli spazi all'interno di un sommergibile della Seconda Guerra Mondiale, e *Battle of the Atlantic* riesce a trasmettere una forte sensazione di claustrofobia, soprattutto quando ci si trova 100 metri sotto la superficie del mare, nel silenzio interrotto solo dai "ping" dei cacciatorpediniere che cercano d'individuare l'U-Boat, osservando i volti terrorizzati dei marinai.

Silent Hunter 5 ci mette nei panni dell'ufficiale comandante di un U-Boat tedesco (sono presenti le tre varianti del Tipo VII: A, B e C), nel periodo compreso fra il 1940 e il 1943. Oltre a una serie di missioni storiche, permette di affrontare un'affascinante campagna dinamica. Al giocatore toccherà il compito di scegliere, fra le missioni disponibili, quelle che più si adeguano alle capacità del suo sommergibile, che potrà con il tempo essere migliorato con un sonar più efficiente e, più avanti, anche con un rudimentale radar. Tutti gli strumenti, dal sonar al "computer" per calcolare la traiettoria dei siluri (TDC), possono essere controllati in prima persona, ma chi preferisce dedicarsi al solo comando sarà libero di delegare agli ufficiali i compiti più tecnici, e concentrarsi sugli elementi tattici, come del resto accadeva nei precedenti capitoli.

> "Siamo rimasti affascinati dalla simulazione di Ubisoft"

Questa volta, però, l'interfaccia è decisamente più funzionale, non solo per la facoltà di esplorare liberamente l'U-boat. I tanti ritocchi sono un vero e proprio toccasana, e permettono di godersi al meglio l'esperienza senza impazzire con i comandi da tastiera. Per fare un esempio, è possibile visualizzare in una piccola finestra la mappa tattica mentre, contemporaneamente, si osserva l'orizzonte dal periscopio, il tutto tenendo sempre sott'occhio i parametri relativi al lancio dei siluri.

Proprio il lancio dei siluri costituisce l'aspetto più affascinante di questo genere di giochi: dopo aver faticosamente raggiunto una posizione ideale per attaccare l'ignara (si spera) nave nemica, bisognerà trovare una soluzione di tiro adeguata. I meno esperti lasceranno tutto nelle mani degli altri ufficiali, ma il bello è procedere armati di squadra, compasso e goniometro virtuali. Purtroppo, il manuale di *Battle of the Atlantic* non è di grande aiuto, e se già quello di *SH 4* era scarno, quello di *SH 5* riesce a essere ancora meno informativo. Fortunatamente, in Rete abbondano tutorial ottimamente realizzati (dedicati al precedente capitolo, ma il concetto

IN ITALIANO

Silent Hunter 5 Battle of the Atlantic è stato tradotto in italiano, almeno per quanto riguarda manuale, testi a video e menu. Una traduzione che, tra l'altro, ci è sembrata ben curata, fatto non scontato per un titolo tanto tecnico. Le voci, invece, sono disponibili solo in inglese o in tedesco (preferibile, dato il contesto storico).

ACHIEVEMENT

Seguendo l'esempio di Microsoft e dei suoi Achievement, Ubisoft inaugura la propria piattaforma chiamata uPlay. Compiendo in *Silent Hunter 5* determinate azioni, otterrete 150 punti uPlay, che potrete usare in questo gioco (o nei prossimi titoli di Ubisoft) per sbloccare ricompense quali wallpaper, nuove skin e altro ancora.

ATTENZIONE! DRM

Silent Hunter 5 adotta un sistema di DRM che richiede la connessione a Internet attiva per tutta la durata della partita. Per giocare, inoltre, è necessario creare un account Ubisoft.

IMMERSI NELLA RETE

La protezione di *Silent Hunter 5* è identica a quella utilizzata in *Assassin's Creed II* (recensito su questo stesso numero), e richiede di essere perennemente connessi a Internet. In caso di disconnessione, o di problemi sui server Ubisoft, il gioco verrà messo in pausa sino a che il contatto non sarà ripristinato. A quel punto, il gioco riprenderà da dove era stato lasciato o, se si torna a Windows, dall'ultimo salvataggio. Chi non ha una connessione stabile è, insomma, in guai grossi. Chi, invece, è limitato a una connessione a consumo, dovrà mettere in conto la propria tariffa a tempo, oltre all'acquisto del gioco. A fronte di tale limitazione, non è necessario inserire il DVD per giocare, e *SH 5* può essere installato su un numero virtualmente infinito di PC (ma solo uno alla volta potrà accedere al gioco). Infine, i salvataggi vengono salvati online e sono accessibili da tutte le postazioni.
I nostri test hanno evidenziato non pochi problemi, soprattutto sotto rete Fastweb, dove le (brevi, a onor del vero) disconnessioni erano più frequenti che con altri provider. Non siamo riusciti a sincronizzare i salvataggi fra i vari computer (nonostante il gioco sostenesse di effettuare la sincronia), e per giorni non abbiamo potuto a giocare per un bug che bloccava *SH 5* nel tentativo di aggiornare i savegame; problema che non siamo riusciti a risolvere nemmeno disattivando la sincronizzazione. Il voto del gioco non tiene conto di tale protezione, ma vi consigliamo di valutare bene l'acquisto a fronte di queste considerazioni.

Le tante fatiche verranno ripagate da splendide immagini come questa.

A bassi livelli di difficoltà, vi verrà indicato il raggio visivo degli avversari, così come la portata di radar e sonar.

Le bombe di profondità inglesi arrivavano a 100 metri circa, ma i sommergibili tedeschi potevano scendere sotto i 200.

PER I COLLEZIONISTI

Come da tradizione, anche il quinto episodio di *SH* può essere acquistato in versione "liscia" o da collezionisti. Quest'ultima fa il suo bell'effetto: all'interno di una robusta confezione in metallo si trovano il DVD del gioco, un secondo supporto ottico con la colonna sonora, una mappa e la guida ufficiale (in inglese), contenente dettagli tecnici sulle navi, sui siluri e su tutti i membri dell'equipaggio. Anche in questo caso, manca una guida agli aspetti più tecnici. Infine, sono presenti sette nuove skin per i sommergibili, esclusive per questa edizione.
Segnaliamo che il manuale cartaceo dell'edizione da collezionisti è in inglese, al contrario dell'edizione normale che contiene la versione italiana (comunque disponibile in PDF). Il prezzo è di 69,99 euro.

rimane identico), con tanto di video esplicativi. Dal nostro punto di vista, però, un manuale ben realizzato, anche solo in PDF, sarebbe stato veramente gradito.

Tolta questa pecca, siamo rimasti affascinati dalla simulazione di Ubisoft: le migliorie grafiche, la nuova interfaccia, il doversi occupare del morale dell'intero equipaggio e la sensazione di "esserci" offerta da *Silent Hunter 5* lo rendono un'esperienza emozionante. Non è uno stravolgimento rispetto ai precedenti episodi, ma i piccoli passi avanti, oltre alle missioni storiche e alla nuova campagna dinamica, ci hanno letteralmente rapito. Purtroppo, non tutto è perfetto e, come da tradizione della saga, il titolo è minato da una miriade di bug. Per la maggior parte non sono gravi e, mentre scriviamo queste pagine, continuano a uscire patch che correggono le "distrazioni", ciò non toglie che la quantità di imprecisioni sia talmente elevata, da far innervosire. Siamo felici che gli sviluppatori siano sempre al lavoro per correggerle, ma abbiamo l'impressione che il gioco avrebbe meritato qualche attenzione in più, anche a costo di uscire più tardi. Detto questo, gli appassionati del genere prima apprezzeranno le meraviglie della campagna dinamica e poi, probabilmente, passeranno le notti a sfidare altri sommergibili nelle modalità multiplayer, inseguendo le patch come hanno sempre fatto.

Un plauso a Ubisoft, infine, per la scelta di proporre *Silent Hunter 5* a un prezzo aggressivo: 30 euro per un gioco tanto complesso e rifinito (nonostante i bug) sono un affare, nonostante la pecca del manuale.
Fate però attenzione alla protezione (analizzata nello spazio apposito in queste pagine), che richiede una connessione a Internet costante e, dai nostri test, può creare dei bei grattacapi; tanto che, in più di una situazione, ci ha impedito di accedere al gioco per problemi dei server di Ubisoft.
Un difetto non trascurabile, soprattutto per chi ama giocare in viaggio o non dispone di una connessione flat alla Grande Rete.

Alberto Falchi

SOLO PER SUPERCOMPUTER

Silent Hunter 5 **è uno spettacolo per gli occhi, ma non pensate di poterlo godere a pieno sul vostro netbook. È richiesto un PC particolarmente potente, con una scheda video dell'ultima generazione (non consigliamo di andare sotto una GeForce 260 o Radeon 4850) e tanta, tanta RAM. 2 GB sono il minimo sindacale, ma suggeriamo vivamente di installarne almeno 4.**

COME INIZIARE

Anche se volete iniziare a giocare *SH 5* a bassi livelli di difficoltà, è necessaria una minima infarinatura sulle tattiche di base e sul funzionamento di un sonar. Se, poi, intendete godervi il realismo in tutto il suo splendore, sarà necessario imparare l'uso del TDC (il computer per calcolare la traiettoria dei siluri). Tutte cose che il manuale ignora bellamente. Un ottimo punto di partenza è il forum del sito Subsim (www.subsim.com), che contiene decine di tutorial, alcuni anche in video, ed è una preziosa fonte di informazioni. Purtroppo, è disponibile solo in inglese.

IN ALTERNATIVA...

Silent Hunter 4, Mag 07, 7½
Il precedente capitolo rimane una delle migliori simulazioni di sommergibile disponibili, grazie ai tanti (e in certi casi splendidi) Mod realizzati dagli appassionati.

Dangerous Waters, Mag 05, 8
Sottomarini, incrociatori e molto altro: una simulazione che copre l'intero spettro delle battaglie navali.

info ■ Casa **Ubisoft** ■ Sviluppatore **Ubisoft** ■ Distributore **Ubisoft** ■ Telefono **02/4886711** ■ Prezzo **€ 29,90** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.silenthunter5.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU dual core, 2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB PS 3.0, DVD, Internet (per tutta la durata della partita)**
- Sistema Consigliato **CPU quad core, 4 GB RAM, Scheda 3D 1 GB**
- Multiplayer **Internet**

- Si può esplorare il sommergibile in prima persona
- Notevoli migliorie all'interfaccia
- Graficamente spettacolare

- Sistema di protezione fastidioso
- Tanti piccoli bug
- Richiede computer potenti

In *SH 5* sono state migliorate notevolmente l'interfaccia e la grafica, e ci si sente davvero capitani di un sommergibile. I tanti piccoli bug possono infastidire, ma non vanno a incrinare troppo l'ottima esperienza. A quello ci pensa la protezione...

8

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	REALISMO	IMMERSIONE
9	8	8	9	8	9

Le piste sono riprodotte con grande cura, ma la vita sugli spalti ancora non ci soddisfa.

GENERE: GIOCO DI GUIDA

SUPERSTARS V8 NEXT CHALLENGE

Il gioco di corse più italiano che c'è, in tutti i sensi.

IN ITALIANO

A costo di sembrarvi scontati, vi confermiamo che *Superstars V8 Next Challenge* è interamente in italiano. Per capire i menu più avanzati, però, vi servirà masticare un po' della lingua dei meccanici.

NEGLI ultimi anni, il mondo dei giochi di corse è diventato uno dei più agguerriti di tutto il panorama videoludico, sia per quel che riguarda le simulazioni, sia per i cosiddetti titoli di "guida arcade", che propongono modelli fisici con approssimazioni e aiuti pensati per mettere l'accento sugli aspetti più spettacolari degli sport a quattro ruote.

Gli scaffali sono stati letteralmente invasi da prodotti come i *Race Driver: GRID e Need for Speed: Shift*, e da altri più fantasiosi come *Fuel*, permettendo a chiunque abbia un PC di sperimentare vari stili e approcci al genere. Anche nell'universo delle console non mancano le alternative, con serie di successo quali *Project Gotham Racing*, *Forza Motorsport*, e *Gran Turismo*. Per finire, inoltre, iniziano ad affermarsi delle realtà tutte online come *iRacing*, per PC, che in cambio di un abbonamento mensile propone campionati a un livello quasi professionale, trascendendo i limiti dei videogiochi tradizionali. *Superstars V8 Next Challenge*, dunque, si trova a gareggiare con tanti validi avversari, molti dei quali hanno già conquistato considerevoli fette di pubblico. Gli sviluppatori italiani di Milestone, sotto l'egida di Black Bean, hanno lavorato duramente nel tentativo di spiccare in questo mercato sempre più affollato, contando sull'esperienza accumulata durante una carriera costellata di tanti validi giochi dedicati ai motori.

Siamo alle prese con un titolo interamente dedicato al campionato Superstars, con tanto di licenza ufficiale, che vede delle potenti berline con motore V8 gareggiare sui circuiti più noti dello Stivale e su alcuni tracciati internazionali, come il Kyalami in Sud Africa. Si tratta di una competizione molto giovane, nata appena nel 2004, ma che si sta rapidamente guadagnando un folto gruppo di appassionati, e che per ora è stata affrontata solo dallo scorso *Superstars V8 Racing*, sempre di Milestone, accolto da GMC con un tiepido 6,5.

Le migliorie di questo *Superstars V8 Next Challenge* sono evidenti sotto tutti i punti di vista, dalla grafica alle meccaniche di gioco. Siamo alle prese con un titolo che mira alla simulazione, ma che grazie a un sistema di aiuti disattivabili consente anche ai neofiti di non schiantarsi alla prima curva. Per questo motivo, il primo impatto con *Next Challenge* ci ha lasciato un po' interdetti. Le impostazioni predefinite, infatti, puntano quasi tutto sulla componente arcade, permettendo di affrontare i circuiti alla leggera e di adottare uno stile di guida da squalifica, con il quale si ottengono troppo facilmente dei primi posti. Comprendiamo la scelta degli sviluppatori, che probabilmente volevano evitare di spaventare i nuovi arrivati, ma ci permettiamo di criticarla. La componente arcade di *Superstars V8 Next Challenge* è il punto più debole di tutto il gioco e, pur guadagnandosi una sufficienza piena, sparisce di fianco ad altri titoli sul mercato, come

TROFEI DA COLLEZIONE

Mano a mano che si gioca e si accumulano vittorie, il box si arricchirà con medaglie, foto e decorazioni di vario tipo. Ottenendo prestazioni soddisfacenti, sbloccherete oggetti per arredare la sala relax (con tanto di videogiochi!) e avrete anche modo di vedere video inerenti ai circuiti e alle scuderie presenti nel gioco. Non è niente di trascendentale, ma è un buon modo per dare ai giocatori degli obiettivi da raggiungere e per invogliarli ad affrontare le varie sfide proposte da *Next Challenge*.

GIANNI MORBIDELLI

L'esperienza in giochi di corse di Milestone si è unita alle conoscenze di Gianni Morbidelli, campione in carica del Superstars, che ha lavorato in stretto contatto con gli sviluppatori per rifinire gli aspetti più tecnici e simulativi del gioco.

Il campionato Superstars, pur non essendo il più famoso del mondo, presenta particolarità molto interessanti, e darà soddisfazioni agli appassionati di motori.

Le piste e le vetture riportano tutti gli sponsor ufficiali.

Nonostante la presenza degli sponsor, le vetture possono rimanere danneggiate dopo gli incidenti.

AVVERSARI TOSTI

Il più grande pregio di *Superstars V8 Next Challenge* è senza dubbio l'Intelligenza Artificiale, che ai livelli più alti saprà regalarvi dei duelli emozionanti, che metteranno a dura prova le vostre abilità di guida.

PATENTE E LIBRETTO

Se, come tanti, non siete esperti nei giochi di corse simulativi, Milestone ha pensato a una serie di sfide per guidarvi nel mondo delle quattro ruote. Ci sono quattro patenti, da ottenere superando varie sfide di difficoltà crescente, in cui vengono mano a mano disattivati gli aiuti. Si parte dai fondamentali, per arrivare alle tecniche della guida sportiva, necessarie per apprezzare le sfaccettature più tecniche di *Superstars V8 Next Challenge*.

Gli avversari, ai livelli più alti, sono in grado di dare filo da torcere anche ai piloti più esperti.

per esempio *Need for Speed: Shift*, più bello graficamente e più ricco di modalità e sfide. Il meglio del lavoro svolto da Milestone, invece, si manifesta disabilitando gli aiuti, attivando le regole di gara realistiche, e impostando il livello dell'Intelligenza Artificiale al massimo. Così facendo, vi ritroverete alla guida di bolidi selvaggi e difficili da dominare, con avversari agguerriti e dei tracciati dinamici, nei quali le condizioni dell'asfalto cambieranno in base alle condizioni meteorologiche e al passare del tempo (per esempio, nel corso di un week-end di prove e gare), obbligando il giocatore a trascorrere un po' di tempo nei box a ragionare sulle telemetrie e sui vari assetti della vettura. Il tutto è coronato da una modalità online per 16 giocatori, che pur non competendo con un colosso come *iRacing* svolge egregiamente il proprio lavoro, permettendo di organizzare gare

> **"Il meglio si manifesta disabilitando gli aiuti"**

e campionati che divertiranno tutti gli appassionati che cercheranno delle sfide in Rete.

Questi pregi testimoniano l'impegno e la passione degli studi di Milestone, ma non sono ancora sufficienti a dare a *Next Challenge* le forze per combattere con gli altri pezzi grossi del settore. Pur essendo godibile sotto tutti i punti di vista, specie per gli appassionati di questa competizione tutta italiana, il gioco non riesce a svettare sui suoi avversari. La grafica, basata sul motore di *SBKX*, è piacevole ma non eccezionale, e la quantità di contenuti rischia di annoiare rapidamente. Ci sono 11 piste, proprio come nel campionato ufficiale, e sono tutte riprodotte con cura e nei minimi dettagli: questa scelta risulterà gradita ai fan più accaniti del Superstars, ma con tutta probabilità lascerà scontenti gli altri giocatori, che magari avrebbero preferito più tracciati sui quali godersi la qualità dell'aspetto simulativo.

Per tutti questi motivi, *Superstars V8 Next Challenge* si rivela un titolo valido e divertente, ma non abbastanza da spingerci a consigliarlo senza riserve rispetto ad altri prodotti già sul mercato. Gli appassionati di questo giovane campionato nato in Italia, invece, non perdano altro tempo, perché Milestone gli ha davvero reso giustizia. Se sognate di correre con Morbidelli e soci, questo è senza dubbio il gioco che fa per voi.

Fabio Bortolotti

IN ALTERNATIVA...

Race Driver: GRID, Giu 08, **9**
Uno dei giochi di corse più apprezzati degli ultimi anni: divertente e spettacolare.

iRacing, Set 08, **8½**
Una delle simulazioni più realistiche sul mercato, tutta da giocare online.

info ■ Casa **Black Bean** ■ Sviluppatore **Milestone** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono **0332/874111** ■ Prezzo **€ 29,99** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **www.superstarsv8.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU dual core, 1 GB RAM, scheda 3D 128 MB, 7 GB HD, DVD**
- Sistema Consigliato **CPU dual core, 2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **LAN, Internet**

- **Ottima I.A.**
- **Buoni dettagli simulativi**
- **Licenza ufficiale**

- **Poche piste**
- **Componente arcade scadente**
- **Solo per appassionati di Superstars**

Un gioco di corse valido, che rende giustizia al giovane campionato Superstars. Purtroppo, però, Milestone non è riuscita a sfornare un prodotto in grado di competere ad armi pari con i colossi del genere. Consigliato ai fan di questa competizione.

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	FORCE FEEDBACK
7	7	7	8	8	7

■ Le battaglie navali sono rappresentate in maniera piuttosto semplificata: scelta comprensibile, in un titolo di natura gestionale.

■ I panorami offerti da *Anno 1404* sono sempre di pregio.

GENERE: GESTIONALE STORICO

ANNO 1404: VENEZIA

La città dei canali conquista il mondo di *Anno*: attenti all'acqua alta!

A otto mesi di distanza dall'interessante *Anno 1404*, i tedeschi di Related Design hanno pensato bene di offrire al popolo dei navigatori da tastiera un'ulteriore ragione per lasciarsi catturare da commerci, battaglie e avventure della storica serie gestionale ad ambientazione coloniale.

A fare da sfondo alla nuova espansione – per usufruire della quale è necessario possedere il titolo originale – è Venezia, che pare essere piuttosto popolare tra gli sviluppatori mitteleuropei: già JoWooD aveva tentato di rivitalizzare il suo non felicissimo *The Guild II* facendo leva sul fascino della città lagunare. Il risultato, come tristemente ricorderanno i nostri lettori, si rivelò decisamente scadente, un vero peccato viste le potenzialità, anche semplicemente estetiche, dell'ambientazione.

Related Design parte, è vero, da premesse migliori, e può mantenersi in equilibrio sulle solide "spalle di gigante" della saga, ma, com'è avvenuto per il titolo JoWooD, anche in *Anno 1404: Venezia* di veneziano non c'è granché, al punto che il riferimento a gondole e canali sembra più un pretesto per introdurre qualche nuova meccanica, che una reale scelta stilistica.

A beneficio di chi non conoscesse la giocabilità tipica di *Anno*, rammentiamo che l'opera di Related Design si presenta come un gestionale "duro e puro", sulla falsariga di *The Settlers*, strutturato intorno a un sistema economico e commerciale decisamente ramificato e approfondito, oltre che a elementi di esplorazione e conquista meno rilevanti. Posto di fronte a un arcipelago di isole di varia grandezza, il giocatore è chiamato a colonizzarle e sfruttarne le risorse per produrre merci via via più sofisticate, così da supportare una crescente popolazione e sbloccare nuovi edifici e opzioni, il tutto in competizione con una serie di avversari gestiti dalla CPU. *Venezia* non modifica nulla di rilevante in tale struttura, ma aggiunge un certo numero di possibilità strategiche stuzzicanti per i giocatori più navigati. Innanzitutto, l'introduzione del "Centro operativo" garantisce la possibilità di colpire i regni nemici con una serie di atti di sabotaggio che variano dal "semplice" incendio doloso allo scoppio di sommosse popolari. Sempre sulla linea della "guerra di spie" si colloca anche la nuova pratica dell'acquisizione ostile, che, in soldoni, si risolve nell'opportunità di catturare le isole nemiche senza ricorrere alla forza delle armi, ma acquistando a suon di contanti almeno tre seggi nel consiglio cittadino

IN ITALIANO

***Anno 1404: Venezia* arriva nel nostro Paese interamente tradotto in lingua italiana per quanto riguarda menu e testi a schermo. La qualità della traduzione è complessivamente buona, pur se non esente da qualche incongruenza, soprattutto per quanto riguarda i nomi di persona.**

NAVI NELLA LAGUNA

I nuovi vascelli introdotti da Venezia, le cocche mercantili, si rivelano ottimi per il commercio, grazie a una stiva particolarmente capiente. La versione grande della cocca, inoltre, trasporta armi ed è in grado di difendersi dagli attacchi di pirati e velieri ostili. Le nuove navi possono essere costruite al cantiere navale occidentale, una volta sbloccato il conseguimento apposito.

COLONIZZARE IN COMPAGNIA

La nuova modalità multiplayer aggiunge una dimensione inedita alla consolidata giocabilità di *Anno*. Accanto alla modalità competitiva, che trasporta online l'impostazione classica del titolo, è interessante la presenza di una modalità cooperativa, che consente la creazione di squadre, composte da due o tre giocatori, che esercitano in contemporanea il controllo su una singola civiltà, gestendone ogni aspetto. Al momento in cui recensiamo *Venezia*, il titolo è ancora lontano dagli scaffali, di conseguenza, i server non appaiono popolati: ci permettiamo, però, di nutrire una certa fiducia nelle potenzialità del multiplayer approntato da Related Design, sebbene la struttura complessa e il ritmo misurato del titolo non si prestino bene alle sfide in Rete.

■ Gli scambi commerciali con l'Oriente sono fondamentali per progredire ai più avanzati livelli di civiltà.

Pianificare attentamente le proprie città diviene una necessità, quando lo spazio edificabile scarseggia.

Le spie del Centro Operativo possono gettare nello scompiglio una città avversaria.

SCENARI IN GONDOLA

I quindici nuovi scenari presenti in *Venezia* vanno ad affiancarsi ai sei, piuttosto generici, offerti dal titolo originale. In questo caso, il cambio di rotta è evidente: le nuove sfide si presentano varie e intricate, ciascuna in grado di offrire situazioni peculiari. Si va dalla ricerca della figlia scomparsa di un nobile, all'esplorazione di un misterioso labirinto mediorientale, passando per la battaglie navali a sfondo piratesco. Protagonisti di alcuni tra questi scenari saranno i due nuovi personaggi introdotti, Giacomo Garibaldi e Giovanni di Mercante, il primo enigmatico esponente del consiglio dei Dieci e inviato della Serenissima, il secondo astuto uomo d'affari.

Cappelle, chiese e cattedrali soddisfano il bisogno di spiritualità della popolazione.

AMICI A VENEZIA

Uno dei pilastri della struttura di *Anno 1404* è il sistema dei conseguimenti: compiendo missioni per conto dei diversi personaggi che popolano il mondo di gioco, è possibile ottenere punti onore, con cui acquistare particolari vantaggi da un'apposita lista. I conseguimenti veneziani si concentrano, comprensibilmente, sullo spionaggio, e permettono di potenziare la propria rete di sabotatori e di "comprare" letteralmente le città avversarie.

ALL'OMBRA DEL VULCANO

Tra le terre che possono essere scoperte dagli intrepidi esploratori di *Venezia* spiccano le isole vulcaniche. Si tratta di zone potenzialmente molto ricche di depositi minerali: è, infatti, consentito utilizzare i Geologi, imbarcati nei porti neutrali, per aprire le nuove isole allo sfruttamento minerario. La minaccia dell'eruzione, però, è sempre presente, e rende la colonizzazione un'impresa rischiosa.

e poi, a fronte di una somma ancora più ingente, le chiavi della città. Le flotte navali, invece, beneficiano dell'aggiunta di un nuovo vascello, la cocca mercantile, presentata in due versioni: piccola e grande.

Tra le più corpose componenti di *Venezia* figura certamente il pacchetto di nuovi scenari: ben quindici, attentamente congegnati e piuttosto vari quanto a difficoltà e obiettivi, capaci di far perdonare l'assenza di una nuova campagna a giocatore singolo. D'altra parte, a sollevare ancora di più l'asticella della longevità contribuisce, anche e soprattutto, la modalità multiplayer, vera e propria ragion d'essere di questa espansione – ne parliamo più diffusamente all'interno di uno spazio apposito in queste pagine.

Dal punto di vista tecnico, nulla di particolarmente eclatante da segnalare: l'apparenza generale è sempre quella di *Anno 1404* e, a onor del vero, si

> **"Il multiplayer è la vera ragion d'essere di questa espansione"**

difende ancora bene. Gli ambienti sono rappresentati con grande leggiadria, i fenomeni atmosferici riempiono lo schermo di effetti speciali e gli edifici si distinguono per ricchezza di particolari. Ancora una volta, osservare la propria città brulicante di vita, rappresentata con uno stile in bilico tra il realistico e il "cartoon esco", è un'esperienza visivamente appagante. Ottime anche le scelte cromatiche, che virano in direzione dei colori pastello, e le musiche, adatte a un titolo che fa del ritmo lento e meditato la propria bandiera.

In definitiva, non c'è nulla di malvagio in *Venezia*: le nuove meccaniche introdotte funzionano a dovere e la varietà di scenari non può che risultare gradevole. Allo stesso tempo, però, non c'è nulla di davvero indispensabile. Chi sperava nella presenza di una "civiltà" veneziana con edifici e merci peculiari, concettualmente simile alla cultura orientale che ha costituito la grande novità di *Anno 1404*, resterà deluso: *Venezia* non mette abbastanza carne al fuoco per giustificare un acquisto a occhi chiusi da parte dei giocatori non specificamente interessati al multiplayer. Se, però, non vedete l'ora di sfidare ammiragli e mercanti di tutto il mondo sulla Grande Rete, o anche solo se siete fan sfegatati della serie, l'ultima fatica di Related Design vi parrà decisamente appetibile.

Claudio Chianese

IN ALTERNATIVA...

Imperium Civitas III, Feb 09, **7**
L'ultima incarnazione di una serie di gestionali cittadini ad ambientazione romana che segue le orme del classico Caesar, senza lesinare qualche interessante innovazione.

Tropico III, Dic 09, **6½**
Il "simulatore di repubblica delle banane" targato Haemimont, nonostante qualche difetto, vanta un'ambientazione insolita e una buona dose di umorismo.

info ■ Casa **Ubisoft** ■ Sviluppatore **Related Design** ■ Distributore **Ubisoft** ■ Telefono **02/4886711** ■ Prezzo **€ 29,99** ■ Età Consigliata **7+** ■ Internet **http://anno.uk.ubi.com/pc**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 3 GHz , 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB, 8 GB HD, *Anno 1404* installato**
- Sistema Consigliato **CPU dual core, 4 GB RAM, Scheda 3D 512 MB**
- Multiplayer **Internet, LAN**

- Gran numero di nuovi scenari
- Modalità multiplayer interessante
- Aggiunte gradevoli...

- ... ma limitate
- Venezia resta sullo sfondo
- Nulla di realmente innovativo

Venezia **è un'espansione piuttosto leggera sul piano dei contenuti, che non tradisce il gioco originale, ma che nemmeno tenta di estenderne in maniera particolare la struttura. Il multiplayer ne rappresenta il piatto forte, ma anche i nuovi scenari possono garantire una discreta dose di divertimento.**

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	REALISMO
8	8	8	7	8	7

Potremo scegliere il colore del nostro drago e, di conseguenza, i suoi poteri di partenza.

La maggior parte dell'avventura si svolge tra le isole del mondo di Teana.

GENERE: STRATEGIA/GDR

KING'S BOUNTY ARMORED PRINCESS

Il favoloso mondo della principessa Amelie parla italiano.

L'EDIZIONE ITALIANA

Come abbiamo scritto, *King's Bounty: Armored Princess* è distribuito nel nostro Paese completamente tradotto e doppiato in italiano: confezione, manuale, testi a schermo e dialoghi. L'adattamento è molto buono, con un linguaggio fiorito che rispetta lo spirito fiabesco-umoristico dell'originale. Nella confezione troveremo, inoltre, una cartina a colori delle isole che compongono il mondo di Teana, completa di molti dei suoi segreti. Inoltre, il DVD del gioco contiene suggerimenti e strategie per affrontare al meglio lo stesso, e diversi trailer su altri prodotti editi da FX Interactive.

PRIMA espansione "stand alone" (ovvero, che non richiede il gioco originale) dello strategico/GdR *King's Bounty: The Legend, Armored Princess* arriva finalmente nei nostri lidi completamente in italiano, grazie a FX Interactive.

GIOCO CONSIGLIATO GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

UN VERO AFFARE GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Come è tradizione di questa etichetta, non solo il prezzo è molto competitivo, ma nella confezione potremo aspettarci alcuni contenuti speciali rispetto alla versione originale.

Siamo nel magico mondo di Endoria, dove un esercito di demoni guidato dal malvagio Baal sta assediando il reame. Le barriere magiche erette dagli stregoni stanno per crollare e l'unica speranza di sconfiggere l'arci-cattivo è avvalersi dell'aiuto del leggendario cavaliere Bill Gilbert. Ma Bill è sparito, scomparso dopo essere partito per un'avventura nella dimensione parallela di Teana. Ed ecco entrare in scena Amelie, la "principessa corazzata" del titolo: una fiera fanciulla i cui dialoghi fanno pensare a una dieta ricca di zuccheri, ma povera di fosforo. Ciò non toglie ad Amelie la determinazione di gettare il cuore oltre l'ostacolo e addentrarsi nelle lande di Teana insieme a un esercito di volontari. La sua missione: scoprire cosa è accaduto al leggendario cavaliere, e tornare a Endoria con un esercito ancora più grande, per affrontare Baal in una battaglia decisiva.

Armored Princess si svolge su due livelli. In quello "strategico" il giocatore muove Amelie in un mondo tridimensionale, con visuale a "volo d'uccello": possiamo ruotare liberamente la telecamera e variare il livello di zoom, ma tali opportunità sono utili soprattutto per gustarsi meglio i surreali paesaggi del gioco. Ogni volta che la principessa e il suo esercito incontrano una delle molte orde di mostri che infestano la landa, l'azione si trasferisce a una mappa tattica su cui viene materialmente giocata la battaglia.

È in questa fase che *AP* presenta la maggior parte delle proprie qualità di GdR. Amelie, nel corso delle sue avventure, incontra personaggi capaci di fornirle informazioni e assegnarle missioni, acquista oggetti d'equipaggiamento

> "Non ci sono ragioni per farsi sfuggire questo ottimo titolo"

in strutture di vario tipo (mercati, chiese, fortezze, fattorie), e recluta nuove truppe per il proprio esercito. Le lande selvagge includono foreste, montagne, paludi, spiagge, fortezze sotterranee e altri tipici paesaggi fantasy, e sono ricche sia di opportunità, sia di pericoli: campi di cristalli magici, rune, stendardi, casse abbandonate con tesori e beni di varia natura. Ognuna di queste scoperte migliora le caratteristiche della principessa o la sua capacità di agire in battaglia. In compenso, le terre di Teana sono infestate da bande di mostri, e quando Amelie e le sue audaci truppe incontrano un gruppo di avversari (molti dei quali posizionati in difesa di zone magiche o strategicamente importanti, oppure di tesori) occorrerà combattere tatticamente.

In previsione di ciò, la nostra eroina è in grado di reclutare schiere che seguano il suo stendardo sia nei luoghi dove sarebbe lecito attenderselo (come le caserme reali o le scuole di magia), sia da accampamenti "estemporanei", come mercanti che vendono giganteschi serpenti addestrati alla guerra o allevatori di animali da battaglia. La lista delle unità include forze "convenzionali" del periodo medievale (fanteria e cavalleria da guerra, contadini armati e arcieri), sia elementi più "esotici" quali sacerdoti, arcimaghi non morti, piante carnivore e altre creature fantastiche.

Ogni unità ha caratteristiche d'attacco, punti ferita e difesa specifiche, oltre a qualità speciali quali la capacità di gettare incantesimi, evocare altre unità e altre. Inoltre, in base a tali qualità, ognuna ha un diverso costo in oro. E dal momento che i fondi di Amelie tendono a essere costantemente piuttosto limitati (malgrado la scoperta di tesori e le ricompense per aver completato missioni), conservare le proprie unità diventa importante quanto vincere: uscire da una battaglia con l'esercito decimato, infatti, potrebbe costringere la principessa a

UN DRAGO PER AMICO

Una delle prime opportunità offerte dalla trama è quella di "adottare" un draghetto: il cucciolo di una delle classiche e maestose creature fantasy. Possiamo scegliere di che colore sarà il nostro compagno e, in base alla sfumatura del suo manto, egli inizierà il gioco con caratteristiche differenti. Per esempio, i draghi verdi aggiungono +1 all'intelligenza di Amelie e sono bravi cercatori di tesori, mentre quelli rosa aumentano il suo Mana di +5 e scagliano sfere di elettricità. I draghi seguono i combattimenti da "bordo campo", liberi di intervenire una volta per turno con i loro poteri – purché la formazione alleata abbia accumulato abbastanza "ira". Inoltre, guadagnano esperienza e acquisiscono nuovi talenti passando di livello. Il loro aspetto rispecchia lo spirito "naïf ultraviolento" di *Armored Princess*, e ricorda decisamente quello di Stitch, il buffo e terribile alieno del cartone animato Disney "Lilo & Stitch" (2002).

Prima di reclutare nuove truppe, possiamo esaminare una scheda con i loro poteri e abilità.

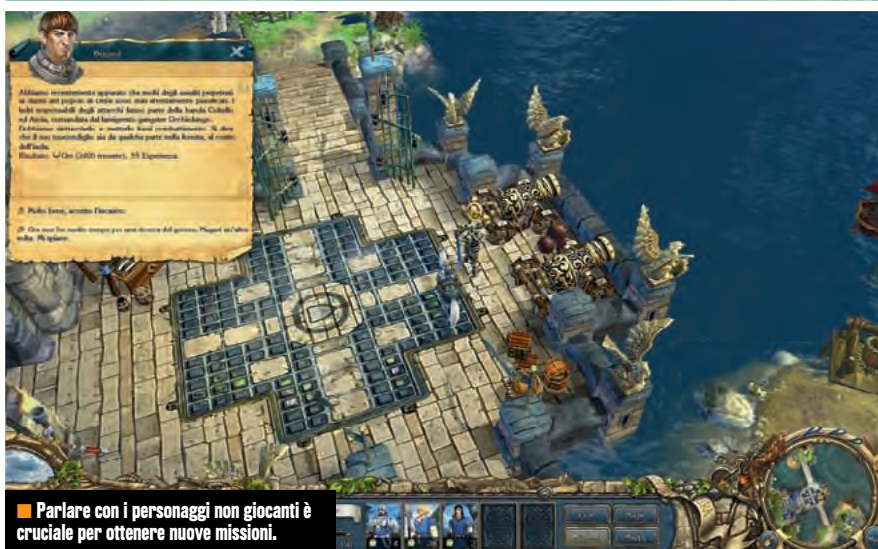
SENTIERI REGALI

All'inizio di ogni partita, possiamo decidere un sentiero di vita per Amelie, scelto tra i tre disponibili. Mentre tale scelta definisce cosa la principessa sa fare meglio, tutte e tre le consentiranno comunque di avvalersi di oggetti magici, incantesimi e così via.

Combattimento: Il principale vantaggio legato a questo sentiero è la capacità di guidare grandi eserciti. Anche nelle fasi iniziali del gioco, Amelie può schierare un buon numero di truppe e il suo "valore di comando" aumenterà più rapidamente.

Ordine: I minori talenti bellici di Amelie sono bilanciati da un accesso più elevato alle arti magiche, e in particolare quelle legate alla guarigione e al potenziamento degli alleati. Inoltre, la sua armata godrà di bonus in combattimento quando affronta demoni o Non Morti.

Magia: Se compie questa scelta, Amelie dovrà accettare il fatto di poter guidare in battaglia armate relativamente piccole; in compenso, avrà a disposizione una grande varietà di magie con cui potenziare gli alleati e indebolire i nemici.

L'Accademia della Guerra di Teana ci permetterà di partecipare a un tutorial.

Parlare con i personaggi non giocanti è cruciale per ottenere nuove missioni.

impiegare molto tempo e sforzi prima che il suo battaglione torni a schierare forze decenti. Le battaglie tattiche si svolgono su mappe esagonate. Le unità si muovono e attaccano a turno, in base alla loro velocità e a eventuali bonus, assalendo i nemici che si trovano entro la propria portata. Prima di ordinare un attacco, il gioco mostra quanti danni possiamo (più o meno) attenderci di infliggere al nemico. L'obiettivo, una volta sul campo, è di eliminare tutti gli avversari.

È bene dire che sia Amelie, sia il suo draghetto personale non partecipano direttamente allo scontro, ma lo seguono da "bordo campo", sostenendo le truppe con magie e altri poteri particolari.

In compenso, i valori d'attacco e difesa della principessa (dipendenti dalla professione che abbiamo scelto per lei, così come da armi e corazze eventualmente indossate) vengono confrontati con quelli del comandante nemico, e nel caso di una superiorità di uno dei due, le truppe alleate godranno, rispettivamente, di bonus nell'infliggere danni e di una riduzione in quelli subiti.

Per vincere, è necessario saper combinare tatticamente le abilità (magiche o marziali) di tutti gli alleati: trovare la giusta combinazione di posizionamento, magie di potenziamento (o indebolimento del nemico) e attacco al momento giusto moltiplicherà l'efficacia del nostro esercito di parecchie volte.

Chi ha giocato a *King's Bounty: The Legend* (allegato a GMC edizione DVD, a gennaio) noterà che la più importante differenza rispetto al titolo precedente è la minore libertà d'esplorazione. Questo è sia un pregio, sia un difetto. In *KB* era possibile addentrarsi in territori sconosciuti e pericolosi della mappa solo per incontrare avversari di livello terrificante (rispetto al nostro) ed essere spazzati via. La maggiore linearità di *Armored Princess* garantisce, invece, una progressione più graduale della sfida. Alla fine, alcuni troveranno il primo approccio più verosimile ed emozionante, altri il secondo meno frustrante.

Complessivamente, *Armored Princess* aggiunge poco rispetto al predecessore, ma ne sfrutta le qualità mantenendosi su un livello di vera eccellenza. A noi sono state necessarie circa trenta ore per finirlo a livello normale (il secondo dei quattro selezionabili), e il bilanciamento tra sfida e impegno richiesto è stato ottimo, senza essere frustrante. Aggiungete l'ottima edizione italiana e il prezzo concorrenziale, e non ci saranno ragioni per farsi sfuggire questo ottimo titolo.

Vincenzo Beretta

LO STENDARDO DI AMELIE

Il numero totale di truppe che possiamo guidare in battaglia è limitato da una caratteristica di Amelie chiamata "valore di comando". Essa può aumentare sia con l'esperienza, sia rinvenendo particolari "stendardi" in giro per il mondo. Avere molto oro a disposizione, dunque, non aiuta a espandere l'esercito oltre la capacità della principessa di comandarlo. In più, ogni soldato e ogni creatura richiedono un "impegno" diverso in punti comando, e guidare in battaglia, per esempio, cento contadini richiede lo stesso sforzo che comandare cinque paladini.

IN ALTERNATIVA...

Heroes of Might & Magic V, Giu 06, **8**
Il quarto capitolo della saga aveva mostrato qualche incertezza, ma con il quinto *HoMM* riparte alla grande; consigliate anche le espansioni.

King's Bounty, Dic 08, **8 ½**
Il precursore di *Armored Princess* utilizza un sistema di gioco pressoché identico, anche se leggermente meno bilanciato negli scontri. GMC lo ha allegato nell'edizione DVD del numero 164.

info ■ Casa **FX Interactive/1C** ■ Sviluppatore **Katauri Interactive** ■ Distributore **FX Interactive** ■ Telefono **02/36269662** ■ Prezzo **€ 9,95** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.fxinteractive.com/it/**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 2 GHZ, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB, DVD-ROM, 5 GB HD**
- Sistema Consigliato **CPU 3 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **No**

- **Trama poeticamente surreale**
- **Bella unione tra strategia e GdR**
- **Diversi miglioramenti dal primo capitolo...**

- **... Ma non molte innovazioni**
- **Meno libertà di scelta nella progressione**
- **Più corto della prima puntata**

Uno strategico fantasy con forti elementi di GdR; colorato, surreale, ricchissimo e insolitamente profondo. Migliora molti aspetti del già eccellente primo capitolo della saga, anche se l'esperienza complessiva è più breve di circa un terzo.

8 ½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	TRAMA
8	7	9	8	6	8

I parametri di Giochi per il Mio Computer segnalano i cinque migliori titoli per ogni genere. Se trascorrete le serate esplorando e combattendo attorno a Washington DC, date un'occhiata alla voce "Giochi di ruolo"! A fianco del genere, abbiamo poi indicato i titoli che hanno fatto storia: prodotti a volte molto vecchi (potrebbero non essere nemmeno compatibili con l'ultima versione di Windows), ma che occupano un posto nel cuore di ogni appassionato di lunga data, e che potrebbero risultare interessanti per ogni neo giocatore!

I PIU' GIOCATI DALLA REDAZIONE

Ogni tanto, a GMC riusciamo anche a giocare... Ecco i titoli che questo mese hanno appassionato in modo particolare la redazione!

Resident Evil V
BANNED.Neon
"Zombi e Achievement!"

Modern Warfare 2
GMC.Homer
"Bandiera vecchia..."

DOW II Chaos Rising
GMC.Pettinato
"Corrotti!"

Battlefield Bad Company 2
GMC.Pape
"Quando si cambiano le gomme?"

Flight Simulator 2004
GMC.Dario
"Il prossimo passo è lo spazio!"

SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

LE PIETRE MILIARI: Wolfenstein 3D, Doom, Quake, Duke Nukem 3D, Half-Life, Far Cry, Doom 3

1) CRYSIS
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Dic 07 **Voto: 9**
Trucchi: Feb 08/Ott 08
Demo: Nat 07

Lo sparatutto che si è avvicinato di più a un 10 di GMC. A patto di avere un PC sufficientemente potente, è l'FPS da avere.

2) BIOSHOCK 2 Mar 10 VOTO 9
Casa: 2K Games Distributore: Take 2
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Il grande seguito di un capolavoro! Trama avvincente e giocabilità impeccabile, in un FPS da non perdere.

3) HALF-LIFE 2 ORANGE BOX Nov 07 VOTO 9
Casa: Valve/EA Distributore: Halifax
Trucchi: Nat 07 **Demo:** DVD Feb 05
Un pacchetto da non lasciarsi sfuggire: *HL 2*, gli *Episodi 1* e *2*, *Portal* e *Team Fortress 2*.

4) COD MODERN WARFARE 2 Nat 09 VOTO 9
Casa: Activision Blizzard Distributore: Activision Blizzard
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Un grande FPS, con una campagna single player breve, ma una sezione multiplayer colossale.

5) F.E.A.R. 2: PROJECT ORIGIN Feb 09 VOTO 9
Casa: Warner Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** nessuno
Il ritorno della paura e della piccola e diabolica Alma non poteva essere più trionfale.

GIOCHI D'AZIONE STRATEGICI

LE PIETRE MILIARI: MechWarrior 2, Space Hulk, Battlezone 2

1) ARMA: ARMED ASSAULT
Casa: 505 Games Distributore: Halifax
Prova: Feb 07 **Voto: 8**
Trucchi: Set 07
Demo: DVD Feb 07

Realismo, atmosfera e la possibilità di pilotare mezzi e velivoli, oltre a un editor che farà la gioia degli appassionati tra i Modder.

2) GHOST RECON ADV. WARFIGHTER 2 Ago 07 VOTO 9
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Ago 07/Set 07
La I.A. dei compagni di squadra è migliorata e la varietà vi terrà incollati fino all'ultima cartuccia.

3) RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD Apr 03 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Giu 05 **Gioco completo:** Mag 05
Più giocabile che in passato e "spinto" dall'ultima versione del motore grafico di Unreal. Provatelo!

4) BIA HELL'S HIGHWAY Nov 08 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Il terzo episodio della serie *Brothers in Arms* è tra i migliori sparatutto tattici sulla piazza.

5) RAINBOW SIX VEGAS 2 Mag 08 VOTO 8½
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Ritmo eccellente e ottima struttura dei livelli: la squadra Rainbow va ancora a segno.

SIMULATORI DI GUIDA

LE PIETRE MILIARI: Revs, Grand Prix 1 & 2, TOCA 2, GP Legends, Stunt Car Racer, Superbike 2001

1) GTR 2
Casa: Atari Distributore: Atari
Prova: Set 06 **Voto: 9**
Trucchi: Nessuno
Demo: Set 06

Il secondo capitolo della serie dei Simbin mantiene tutte le promesse e concede anche qualche regalo. È LA simulazione di guida.

2) RFACTOR Set 07 VOTO 9
Casa: ISI Distributore: ISI/Koch Media
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Perfetto per le sfide online ed eccezionalmente versatile grazie ai Mod. Un punto di riferimento!

3) GT LEGENDS Nov 05 VOTO 8½
Casa: Atari Distributore: Atari
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Le emozioni degli anni ruggenti del GT rivivono sui computer più moderni.

4) IRACING Set 08 VOTO 8½
Casa: iRacing.com Distributore: Internet
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Che amiate le corse su ovali o su strada, questa simulazione online saprà soddisfarvi a pieno.

5) COLIN MCRAE: DIRT 2 Nat 09 VOTO 9
Casa: Codemasters Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Gen 10
Uno dei migliori giochi di guida disponibili su PC: frenetico, spettacolare e divertente.

STRATEGIA IN TEMPO REALE

LE PIETRE MILIARI: Dune 2, Warcraft 2, Starcraft, Command & Conquer

1) NAPOLEON: TOTAL WAR
Casa: Sega Distributore: Halifax
Prova: Mar 10 **Voto: 8½**
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Utilizza lo stesso motore del più completo *Empire* per mettere in scena il miglior gioco sul periodo napoleonico apparso finora su PC.

2) COMPANY OF HEROES Ott 06 VOTO 9
Casa: THQ Distributore: Halifax
Trucchi: Dic 06/Gen 09 **Demo:** DVD Ott 06/Feb 08
Il meglio degli RTS moderni con la spettacolarità di film come "Salvate il Soldato Ryan". Consigliatissimo!

3) SUPREME COMMANDER Mar 07 VOTO 9
Casa: THQ Distributore: Halifax
Trucchi: Mag 07 **Demo:** DVD Apr 07
L'RTS che sposa a pieno le potenzialità dell'hardware più moderno. Un conflitto realmente totale!

4) WORLD IN CONFLICT Nov 07 VOTO 9
Casa: Vivendi Distributore: Sierra
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Nov 07
Uno degli RTS più riusciti degli ultimi anni, con un'ottima grafica e una giocabilità sublime.

5) DAWN OF WAR II Feb 09 VOTO 9
Casa: THQ Distributore: THQ
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
L'atmosfera di "Warhammer 40.000" è stata ricreata alla perfezione, e la campagna single player è esaltante.

STRATEGIA A TURNI

LE PIETRE MILIARI: Fantasy General, Age of Rifles, Master of Magic, X-COM, Steel Panthers

1) CIVILIZATION IV
Casa: 2K Games Distributore: Take Two
Prova: Nov 05 **Voto: 9**
Trucchi: Mar 06
Demo: DVD Nat 05/Ott 07

Uno degli strategici a turni più belli di sempre ha compiuto un salto qualitativo immenso. Giocabile, complesso e aperto ai Mod.

2) EUROPA UNIVERSALIS ROME Giu 08 VOTO 8
Casa: Paradox Distributore: Blue Label
Trucchi: Nessuno **Demo:** Giu 08
Imperdibile per chi vuole rivivere le vicende che portarono Roma a dominare il Mediterraneo.

3) AOW SHADOW MAGIC Ago 03 VOTO 8
Casa: Take 2 Distributore: Take Two Italia
Trucchi: Mar 05 **Gioco completo:** BUD Dic 04
Se cerchiamo il sapore dei grandi wargame classici a turni e siamo appassionati di fantasy, ecco il migliore!

4) GALACTIC CIVILIZATIONS 2 Apr 06 VOTO 8
Casa: Paradox Ent. Distributore: Koch Media
Trucchi: Lug 06 **Demo:** DVD Mag 06/Giu 07
Ottima I.A., vasto numero di opzioni e un'interfaccia perfetta per conquistare e gestire un impero galattico.

5) HEROES OF M&M V Giu 06 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Gioco completo: Ott 07 **Trucchi:** Ago 06/Nov 07
Lo sviluppo della serie passa ai russi di Nival, che ci regalano un ottimo proseguimento della saga.

GIOCHI SPORTIVI

LE PIETRE MILIARI: Kick Off, Sensible Soccer, FIFA Road to World Cup, Links, Advantage Tennis

1) PRO EVOLUTION SOCCER 2010
Casa: Konami Distributore: Halifax
Prova: Dic 09 **Voto: 8½**
Trucchi: Nessuno
Demo: Dic 09

Continua a essere la migliore simulazione di calcio su PC, con gli "stili di gioco" e tutto il resto, ma serve un vero rinnovamento!

2) FIFA 10 Dic 09 VOTO 6½
Casa: EA Distributore: Cidiverte/Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Dic 09
La grafica si è riportata al passo coi tempi, ma l'impianto di gioco necessita ancora di una rivoluzione.

3) NBA 2K10 Dic 09 VOTO 8½
Casa: 2K Games Distributore: Take Two
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
La migliore simulazione di basket del pianeta videoludico: giocabilità sublime e grafica strabiliante.

2) NHL 06 Ott 05 VOTO 8
Casa: EA Sports Distributore: DDE
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Nov 05
Lo sport sul ghiaccio firmato EA Sports in una delle migliori incarnazioni degli ultimi anni.

3) TOP SPIN 2 Nat 06 VOTO 7
Casa: Aspyr Distributore: Blue Label
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
La migliore espressione del tennis per PC, con una buona varietà di colpi e un single player appagante.

GESTIONALI

■ LE PIETRE MILIARI: SimCity 2, la serie di Caesar, la saga di Populous

1) THE SIMS 3
Casa: EA Distributore: EA; Leader; Cidiverte
Prova: Lug 09 **Voto: 9**
■ **Trucchi:** Set 09
■ **Demo:** Nessuno

Il videogioco più venduto al mondo si rinnova, arrivando a simulare la vita sociale di un'intera cittadina.

2) CITIES XL Dic 09 VOTO 8 ½
Casa: Monte Cristo Distributore: Namco Bandai
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Guida:** Nessuno
Un grande gestionale urbanistico, divertente se giocato da soli e rivoluzionario se affrontato online.

3) THE MOVIES Dic 05 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision IT
■ **Trucchi:** Gen 06 ■ **Demo:** Mar 06
Il meglio (e il peggio) del mondo del cinema, con la possibilità di girare il proprio capolavoro.

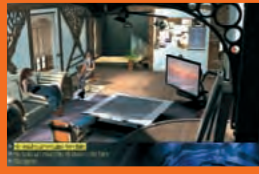
4) FOOTBALL MANAGER 2010 Nat 09 VOTO 8 ½
Casa: Sega Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nat 09
Anche quest'anno, SI Games si riconferma al vertice della classifica dei gestionali calcistici.

5) CAESAR IV Dic 06 VOTO 8
Casa: Vivendi Distributore: Vivendi
■ **Trucchi:** Nat 06 ■ **Demo:** DVD Nov 06
Sfide urbanistiche e strategie a volontà attendono gli aspiranti governatori nell'antica Roma.

AVVENTURE

■ LE PIETRE MILIARI: Zork, The Pawn, Zak McKracken, Sam & Max, Monkey Island, Gabriel Knight

1) THE LONGEST JOURNEY
Casa: FunCom Distributore: Ubisoft
Prova: Nat 00 **Voto: 8**
■ **Soluzioni:** Feb 01/Mar 01
■ **Gioco completo:** Mar 04

Un'avventura classica e appassionante, in bilico tra due universi paralleli. Consigliata a tutti, sia agli appassionati, sia ai "novizi".

2) CULPA INNATA Gen 08 VOTO 8 ½
Casa: Momentum Distributore: Imp. parallela
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Enigmi ben calibrati e tematiche capaci di far riflettere per una bella avventura nel futuro.

3) THE MOMENT OF SILENCE Gen 05 VOTO 8 ½
Casa: Digital Jester Distributore: E2 Newave
■ **Soluzione:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Un bellissimo thriller cyberpunk, con tematiche intriganti e un'ottima trama.

4) SYBERIA II Apr 04 VOTO 8
Casa: Microids Distributore: Blue Label
■ **Soluzione:** Mag 04/Giu 04 ■ **Gioco completo:** Giu 05
Il ritorno di Kate Walker, tra treni, automi, mammut e misteri delle lande ghiacciate.

5) JACK KEANE Giu 08 VOTO 8
Casa: FX Interactive Distributore: FX Interactive
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Apr 08
Protagonisti simpatici ed enigmi con più soluzioni: le avventure vecchio stile tornano in gran spolvero.

AZIONE/AVVENTURA

■ LE PIETRE MILIARI: Tomb Raider, Prince of Persia, Gods, Mafia, Outcast, Max Payne

1) PRINCE OF PERSIA
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Prova: Nat 08 **Voto: 9**
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Nessuno

Ancora combattimenti, acrobazie e tanta atmosfera. Questa volta, però, il Principe ricomincia daccapo, con una nuova trilogia.

2) DEAD SPACE Dic 08 VOTO 8 ½
Casa: EA Distributore: Leader; Cidiverte
■ **Trucchi:** Gen 09 ■ **Demo:** Nessuno
Azione e paura, per restare incollati al monitor fino all'ultimo secondo di gioco. Da provare... di notte!

3) RESIDENT EVIL 5 Ott 09 VOTO 8 ½
Casa: Capcom Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Uno dei migliori survival horror degli ultimi anni. Il consiglio è di affrontarlo con un amico.

4) BATMAN: ARKHAM ASYLUM Nov 09 VOTO 9
Casa: Eidos Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Mar 10 ■ **Demo:** DVD Nov 09
Il Cavaliere Oscuro in un gioco d'azione/picchiaduro/stealth da non perdere.

5) PROTOTYPE Lug 09 VOTO 8 ½
Casa: Activision Blizzard Distributore: Activision Blizzard
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Combattimenti, potenziamenti ed esplorazione combinati in un grande gioco d'azione.

MMORPG

■ LE PIETRE MILIARI: Ultima Online, EverQuest, Asheron's Call

1) WORLD OF WARCRAFT
Casa: Blizzard Distributore: Sierra/Vivendi
Prova: Mar 05 **Voto: 9**
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Nessuno

Il MMORPG più giocato del momento: Blizzard è riuscita a creare un mondo online persistente e divertente come nessun altro.

2) GUILD WARS Lug 05 VOTO 8
Casa: NCsoft Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
L'esperimento di Lord British ha avuto successo: un MMORPG molto piacevole e senza quota mensile.

3) AGE OF CONAN Ago 08 VOTO 9
Casa: Eidos Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Grafica notevole e un sistema di combattimento innovativo, nel mondo immaginato da Robert E. Howard.

4) IL SIGNORE DEGLI ANELLI ONLINE Giu 07 VOTO 8 ½
Casa: Codemasters Distributore: DDE
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
La Terra di Mezzo fa da sfondo per un sistema di gioco già collaudato dalla concorrenza, ma sempre spettacolare.

5) WARHAMMER ONLINE Dic 08 VOTO 8
Casa: EA Distributore: EA/GOA
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Il fantasy gotico di "Warhammer", nella sua incarnazione online, appaga e diverte.

GIOCHI DI RUOLO

■ LE PIETRE MILIARI: La saga di Ultima, Dungeon Master, Baldur's Gate, Morrowind, Planescape: Torment

1) FALLOUT 3: GOTY EDITION
Casa: Bethesda Distributore: Namco Bandai Prova: Dic 09 **Voto: 9**
■ **Sol su PDF:** Gen 09, **Trucchi:** Apr 09
■ **Demo:** Nessuno

Un gioco di ruolo con centinaia di locazioni da esplorare, decine di quest da risolvere in modi diversi, una trama atomica e tutte le espansioni.

2) DRAGON AGE: ORIGINS Dic 09 VOTO 9
Casa: EA Distributore: Cidiverte; Leader
■ **Missioni secondarie:** Feb 10 ■ **Demo:** Nessuno
Una bellissima storia, che ognuno vivrà in modo diverso, e uno dei migliori GdR degli ultimi anni.

3) THE WITCHER Dic 07 VOTO 9
Casa: Atari Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Un'opera che vi terrà incollati al monitor per molto tempo, proponendovi uno dei migliori GdR.

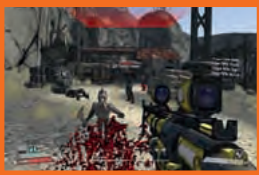
4) NEVERWINTER NIGHTS 2 Nov 06 VOTO 9
Casa: Atari Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Gen 07/Dic 08 ■ **Demo:** Nessuno
I miglioramenti rispetto al primo capitolo coprono ogni aspetto del più versatile GdR ispirato a "D&D".

5) MASS EFFECT Ago 08 VOTO 9
Casa: EA Distributore: Leader e DDE
■ **Trucchi:** Set 08 ■ **Demo:** Nessuno
Atmosfera, grafica, narrazione e sistema di combattimento sono a livelli d'eccellenza. Da provare!

GIOCHI DI RUOLO/AZIONE

■ LE PIETRE MILIARI: Diablo, Diablo 2, Dungeon Siege, Fable The Lost Chapters, Deus Ex

1) BORDERLANDS
Casa: 2K Games Distributore: Take Two
Prova: Nov 09 **Voto: 8½**
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Nessuno

Uno sparatutto di ruolo pensato per il multiplayer, imperdibile per tutti i giocatori accaniti e i fan della cooperazione.

2) MASS EFFECT 2 Feb 10 VOTO 9
Casa: EA Distributore: Cidiverte/Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Un capolavoro della fantascienza videoludica e un GdR d'azione lontano dai canoni.

3) TORCHLIGHT Gen 10 VOTO 8
Casa: Runic Games Distributore: Steam
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Divertente, vario e ben bilanciato, è uno dei modi migliori per ingannare l'attesa in vista di *Diablo III*.

4) TITAN QUEST Lug 06 VOTO 8 ½
Casa: THQ Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Gioco completo:** Feb 08
Un meraviglioso viaggio nella Storia antica e uno dei più riusciti eredi di *Diablo*.

5) JADE EMPIRE SPECIAL EDITION Mar 07 VOTO 8
Casa: BioWare Distributore: 2K Games/Take Two
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Ispirato alle tradizioni fantastiche dell'Estremo Oriente, spicca in virtù del sistema di combattimento.

GLI ALTRI GIOCHI...

SPARATUTTO ONLINE

1) LEFT 4 DEAD 2 Gen 10 VOTO 9
Casa: EA/Valve Distributore: Steam; Cidiverte; Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

2) UNREAL TOURNAMENT 3 Gen 08 VOTO 9
Casa: Midway Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Mag 08/Giu 09 ■ **Demo:** Nat 07

3) ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS Nov 07 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision It.
■ **Trucchi:** Apr 08 ■ **Demo:** DVD Nov 07/Mar 08

SIMULATORI DI VOLO

1) FLIGHT SIMULATOR X Nat 06 VOTO 8 ½
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Dic 06

2) FALCON 4.0 ALLIED FORCE Ott 05 VOTO 8 ½
Casa: Graphsim Ent. Distributore: Imp Parallela
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

3) IL2 STURMOVIK 1946 Gen 07 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

PICCHIADURO

1) STREET FIGHTER IV Lug 09 VOTO 9
Casa: Capcom Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

2) DEVIL MAY CRY 4 Set 08 VOTO 8 ½
Casa: Capcom Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ago 08

3) MORTAL KOMBAT 4 Dic 98 VOTO 8
Casa: GT Interactive Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Feb 99 ■ **Demo:** Nessuno

PIATTAFORME

1) PSYCHONAUTS Gen 06 VOTO 8 ½
Casa: Majesco Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ago 05

2) RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC Apr 03 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Apr 03

3) EVIL TWIN Ott 01 VOTO 7
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Lug 02 ■ **Demo:** Nessuno

PUZZLE

1) TETRIS VOTO 9
Casa: Spectrum Holobyte Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

2) PUZZLE QUEST GALACTRIX Mag 09 VOTO 8
Casa: D3 Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

3) BRAID Giu 09 VOTO 9
Casa: Number None Distributore: Steam
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

FUORI DAGLI SCHEMI

1) GTA IV Nat 08 VOTO 9
Casa: Rockstar Distributore: Take 2 Italia
■ **Trucchi:** Mar 09 ■ **Demo:** Nessuno

2) SID MEIER'S PIRATES! Gen 05 VOTO 8 ½
Casa: Atari Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

3) GEOMETRY WARS Set 07 VOTO 9
Casa: Bizarre Creations Distributore: Steam
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

I PARAMETRI SECONDO I NOSTRI LETTORI

■ **oldog89**
I più attesi
1. Prince of Persia: Le Sabbie Dimenticate
2. Mafia 2
3. The Elder Scrolls V (?)
4. Civilization V
5. Half-Life 2 Episode 3

■ **arkanim94**
I migliori a cui ho giocato
1. Bioshock
2. Dragon Age: Origins
3. Rainbow Six: Vegas 2
4. Silent Hill 2

■ **Kithkin**
I più belli finiti di recente
1. Call of Duty: Modern Warfare 2
2. Grand Theft Auto 4
3. Bioshock
4. Call of Duty: Modern Warfare
5. DiRT 2

■ **Raiky**
Quelli che più mi hanno fatto sognare
1. Halo: Combat Evolved
2. Avatar: Il Gioco
3. Prince of Persia
4. Call of Duty: Modern Warfare 2
5. Mirror's Edge

CONTATTI

Ecco i numeri di telefono dei principali distributori italiani di videogiochi.

ACTIVISION/BLIZZARD 0331/452970
BLUE LABEL ENT. 02/45408713
BRYO 199443817
EMC ENTERTAINMENT 071/2916445
CIDIVERTE 199106266
HALIFAX 02/413031
KOCH MEDIA 02/934669
LEADER 0332/874111
MICROFORUM 06/33251274
MICROSOFT 02/703921
NAMCO BANDAI 02/937671
NEWAVE ITALIA 055/72504
TAKE TWO ITALIA 0331/716000
UBISOFT 02/4886711

Le News e gli eventi del fenomeno Netgaming, i migliori Mod da scaricare, le guide alla realizzazione di mappe e livelli, i giochi analizzati in multiplayer e una finestra sui mondi virtuali. Tutto questo vi attende nel Next Level del divertimento, a cura di Raffaello Rusconi!

GT ACADEMY

Di solito non diamo particolare rilievo a eventi di netgaming che non vengano disputati, almeno in parte, su PC. In questo caso, però faremo un'eccezione vista la particolare natura dell'evento e la notizia che a vincere questa gara internazionale è stato proprio un italiano. Il torneo si chiama "GT Academy", è promosso da Sony Computer Entertainment e giunge, quest'anno, alla sua seconda edizione. È un torneo "open", cui possono partecipare gratuitamente, concorrenti appartenenti a 17 paesi, per lo più europei, cui quest'anno si sono aggiunte Australia e Nuova Zelanda. Gli unici requisiti richiesti, oltre al possesso di una PlayStation 3, del gioco di guida sportiva *Gran Turismo 5 Prologue* di Sony e di una connessione Internet stabile, sono la maggiore età e il possesso di una patente di guida in corso di validità. Il torneo si è articolato in tre fasi: la prima, completamente online, si è conclusa il 24 gennaio scorso e ha visto la partecipazione di un milione e duecentomila giocatori. La seconda fase, invece, ha coinvolto i primi 20 concorrenti di ogni nazione (per un totale di 340 giocatori), in una finale nazionale offline. Per l'Italia, la finale si è svolta a Roma lo scorso 13 febbraio. A vincere la finale italiana sono stati il ventiseienne mantovano Luca Lorenzini e il ventenne trevigiano Giacomo Cunial. I due, insieme ai finalisti provenienti dagli altri 16 paesi, si sono poi affrontati, dal 25 febbraio al 2 marzo, alla guida di veri bolidi (le Nissan GTR e 370Z) sul tracciato britannico (quello "vero") di Silverstone. Alla fine, l'hanno spuntata l'italiano Lorenzini e il francese Jordan Tresson. Per loro, però, l'avventura è appena iniziata. Come premio, infatti, hanno vinto un corso intensivo di guida sportiva di otto settimane (sempre a Silverstone), al termine del quale il pilota giudicato più promettente avrà un vero contratto, della durata di un anno, in un team professionistico inglese.

Intel Extreme Masters 2010

SFUMA LA VITTORIA DI STERMY

Alla finale mondiale degli Intel Extreme Masters, Alessandro Avallone non riesce a superare la fase a gironi.

CALA il sipario sulla quarta edizione degli Intel Extreme Masters: anche quest'anno, a fare da teatro per le spettacolari World Finals, è stato il CeBIT di Hannover.

Tre discipline, 24 team, 132 tra i migliori progamer del mondo e un montepremi complessivo di oltre mezzo milione di dollari (di cui più di 130.000 solo per le finali): sono questi i numeri della "Champions League" dei videogiochi, il più importante torneo professionistico per club.

Purtroppo, all'Italia non è andata come avremmo sperato: l'unico finalista azzurro, il più forte giocatore italiano di tutti i tempi, Alessandro Avallone, questa volta non ce l'ha fatta. Il progamer savonese, iscritto al Gruppo A del torneo di *Quake Live* è riuscito soltanto a classificarsi quarto nel girone (per accedere ai quarti di finale era necessario arrivare almeno terzi), mancando così il passaggio alla successiva fase a eliminazione diretta. Un momento difficile per il giocatore di Andora che, oltre ad attraversare un momento poco sereno della propria vita privata, si è visto assegnare, ancora una volta, il girone più impegnativo del torneo, in un sorteggio che lo ha abbinato ai concorrenti che più temeva (come ci aveva confidato nella breve intervista che abbiamo pubblicato sul numero scorso): mai vaticinio fu più azzeccato, poiché sono stati proprio quei giocatori (Coller, Rapha e Av3k, gli stessi che si sarebbero contesi il podio un paio di giorni dopo) a eliminare il nostro beniamino.

Il momento della vittoria dei Na'Vi, il team ucraino campione del mondo di *CounterStrike 1.6*.

A Stermy resta la soddisfazione di essere arrivato alle finali mondiali degli IEM, di essere tra i dodici giocatori più forti al mondo di *Quake Live*, e di aver superato un numero consistente di tappe intermedie, da Dubai a Colonia, tra i più elevati standard che il progaming mondiale possa offrire, senza contare il titolo di campione europeo di *Quake Live*, nella specialità a squadre, conquistata con gli Fnatic (il suo team) nelle ESL Major Series. La stagione, del resto, è appena cominciata.

Per la cronaca, a vincere il torneo, un po' a sorpresa, è stato lo statunitense Shane 'rapha' Hendrixen, che è riuscito a battere di misura (3 a 1) il grande favorito al titolo, ossia il russo Anton "Cooller" Singov, contro cui aveva già perso nella fase a gironi. A lui un assegno di 10.000 dollari, oltre alla gloria imperitura di scrivere il proprio nome nella "Hall of Fame" degli IEM. Terzo classificato, il polacco Maciej 'av3k' Krzykowski, che ha confermato la posizione ottenuta nel girone eliminatorio.

Per quanto riguarda le discipline di squadra, invece, questo IEM ha visto

Piccoli piloti virtuali crescono

Sulle pagine dell'Arena, in passato, abbiamo avuto modo di raccontare gesta e virtù degli amici di rLeague, la lega professionistica di gaming online dedicata al mondo delle competizioni automobilistiche, basata sul simulatore di guida *rFactor*. Nell'agosto del 2008, però, ha esordito un altro simulatore online di guida, chiamato *iRacing*, un gioco che, stando alle dichiarazioni dei portavoce della società che gestisce il servizio, a luglio scorso contava già 16.000 iscritti. A differenza di *rFactor*, infatti, *iRacing* è un simulatore esclusivamente online e l'unico modo per poterci giocare consiste nel collegarsi al sito **www.iracing.com**, scaricare e installare il client sul proprio PC, e pagare la quota d'abbonamento (sono disponibili diverse opzioni: dall'abbonamento mensile da 14 dollari – il servizio è americano – all'abbonamento biennale di 179 dollari). Al di là degli aspetti meramente tecnici, ciò che distingue questo simulatore dal suo concorrente (e da ogni altro prodotto analogo) è il tipo di supporto offerto nella gestione delle gare, oltre alla partecipazione di alcuni piloti professionisti alle competizioni proposte dagli organizzatori. Alcuni campionati di *iRacing*, infatti, sono gestiti direttamente dalle stesse federazioni automobilistiche organizzatrici delle gare "originali": a partire da quest'anno, per esempio, sarà presente un campionato gestito dalla NASCAR, la federazione automobilistica sportiva americana. È interessante notare che a *iRacing* sono iscritti molti piloti professionisti che utilizzano il simulatore per imparare o memorizzare il circuito, oltre che per fare allenamento. Tra i tanti, ci piace ricordare l'ex pilota di Formula Uno (e attuale pilota NASCAR) Jacques Villeneuve. Se v'interessa provare a gareggiare con lui, date un'occhiata al sito.

Sito di riferimento: www.iracing.com

l'affermazione, del tutto inattesa, di una squadra ucraina sul tetto del mondo di *CounterStrike 1.6*: sono i fortissimi "Na'Vi" (nessun riferimento ad "Avatar" di James Cameron, è soltanto l'abbreviazione di "Natus Vincere", un nome derivato dalla passione per il latino del capitano della squadra, Alexander "ZeroGravity" Kohanovskiy). Anche in questo caso, a farne le spese sono stati i grandi favoriti della vigilia, gli "Fnatic", la squadra ritenuta, sinora, più competitiva del pianeta, per questa specialità. Gli Fnatic si sono comunque potuti adeguatamente consolare con un assegno di ben 20.000 dollari (50.000 sono andati ai vincitori). Da segnalare il terzo posto per un'altra formazione storica sul panorama internazionale, i danesi dell'SK Gaming.
A una squadra statunitense, infine, è andato il titolo di Campione del Mondo di *World of Warcraft*: sono i ragazzi del "Team EG" (EG sta per "Evil Geniuses", ossia letteralmente "Geni del Male"). Non sappiamo se proprio "del male", ma dei geni devono esserlo davvero, a giudicare dalla splendida performance offerta agli entusiasti spettatori intervenuti alla "Deutsche Messe" di Hannover per assistere alla finale tra gli EG e gli inglesi del Team Dignitas; una gara spettacolare, vinta senza problemi dagli americani (per quattro a uno), ma che ha mostrato degli autentici virtuosismi videoludici. Ai coreani dei "Button Bashers" è andato il terzo posto.

Si chiude, così, un'edizione per certi versi sorprendente. Sorprendente perché, per la prima volta nella storia, un campione italiano è arrivato a disputare, contro ogni aspettativa (ricordiamo che il mancato svolgimento di un campionato EPS poteva pregiudicare l'accesso di una squadra o un concorrente del Bel Paese ai Masters), le World Finals del più importante torneo professionistico al mondo; sorprendente perché, per una volta, nessuna delle squadre o dei concorrenti dati per favoriti ha vinto effettivamente il titolo e sorprendente perché, pur nell'anno della crisi, il montepremi, così come lo sfarzo e il prestigio del torneo, non sono calati, ma anzi, lievemente cresciuti. È questo, speriamo, un segnale che ci auguriamo possa presto contagiare anche il malandato panorama del netgaming italiano.

Il podio di *Quake Live*: al centro lo statunitense Shane 'rapha' Hendrixen, neopromosso campione del mondo. A sinistra il favorito, il russo Anton "Cooller" Singov, classificatosi secondo. A destra, il polacco Maciej 'av3k' Krzykowski.

Paolo Cupola

sito di riferimento: www.esl-world.net/masters

ESL Major Series V

POTEVA ANDARE PEGGIO...

L'Italia si difende alle EMS 2010 con una terza posizione nel torneo di TrackMania Nations Forever *e con la vittoria al torneo a squadre di* Quake Live.

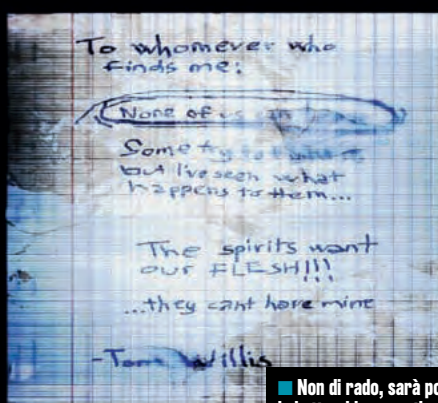
Viste le premesse, ci è andata di lusso. L'Italia, infatti, non resta completamente a bocca asciutta alla quinta edizione delle ESL Major Series, terminate a fine febbraio. Come avevamo avuto occasione di osservare sul numero scorso, infatti, per cinque delle sei discipline (tra le 14 previste a quest'edizione delle EMS) cui l'Italia ha preso parte, il risultato era stato a dir poco deludente, con un'eliminazione di tutti gli atleti e team azzurri nella preliminare fase a gironi. L'unica specialità per cui un giocatore italiano è riuscito a raggiungere i play-off è stata il titolo di guida *TrackMania Nations Forever*. Il ventenne Edoardo "L3genD" Mariotti ha terminato in prima posizione il girone B, accedendo così alle semifinali. Vinta (ancora una volta in prima posizione) la semifinale, il nostro non ha però dato il meglio in finale, dove, forse per lo stress o per la stanchezza, ha ottenuto solo un modesto (per un giocatore del suo talento) terzo posto. Un risultato che va stretto al gamer ferrarese, se non altro perché a soffiargli la seconda posizione è stato il concorrente francese Yoann "YoYo" Cook, già battuto nella precedente semifinale. In ogni caso, il podio rappresenta un risultato più che onorevole per l'italiano, che ha così potuto anche spartire una quota (minimale, per la verità) di montepremi. Al piazzamento di L3gend, però, pur rappresentando l'unico risultato "ufficiale" italiano, si affianca un altro bel traguardo che ci riguarda: è il primo posto ottenuto dal team internazionale degli "Fnatic", la squadra in cui milita il nostro Stermy, che nella finale per il titolo si è confrontato con la fortissima formazione (anch'essa internazionale) dei "4 Kings", avendo la meglio con un risicato 2 a 1. Una bella consolazione per Stermy, che può arricchire il proprio palmares con un risultato di tutto rispetto.

Sito di riferimento: www.esl.eu/eu/ems/season5/

La schermata conclusiva della finalissima di *Quake Live* tra i "4 Kings" e gli "Fnatic" di Stermy. La vittoria è andata a questi ultimi per due incontri a uno.

Mod per Half-Life 2

FLESH

Il ritorno dell'antica arte di sopravvivere agli orrori, senza armi.

Non di rado, sarà possibile imbattersi in appunti come questo.

Se pensano che ciò basti a intimorirci... hanno proprio ragione!

- **Autore:** Flesh Dev Group
- **Genere:** Survival horror
- **Gioco richiesto:** *Half-Life 2*
- **Dimensioni:** 454 MB
- **Internet:** www.fleshmod.com

FATE parte di quella schiera di appassionati che non ha gradito la virata dei recenti *Resident Evil* verso il genere sparatutto e l'allontanarsi dalle dinamiche tipiche dei survival horror? Se la risposta è sì, *Flesh* ha le credenziali per rivelarsi il palliativo più adatto per il vostro esigente palato.

Questa Total Conversion per *Half-Life 2* si pone concettualmente agli antipodi di tale tendenza, rivendicando la centralità dell'esplorazione e l'elusione della minaccia come meccaniche imprescindibili del genere. Aiuta il fatto che non sarete chiamati a interpretare un marine armato fino ai denti, bensì un individuo indifeso e inoffensivo.
Le vicissitudini dello sventurato avranno inizio durante un monotono viaggio notturno. Solo alla guida, una radio come unica compagna, il nostro eroe sarà costretto a una brusca interruzione quando gli si parerà davanti il macabro spettacolo di un corpo umano sdraiato sulla carreggiata.
Sceso dall'auto per valutare più attentamente la situazione, il protagonista non mancherà di confermare il decesso del poveraccio, notare un'auto ribaltata a lato della strada e, una manciata di secondi dopo, una persona in fuga verso la boscaglia. Saltando i dettagli, che vi lasciamo il piacere di scoprire, non passerà molto prima che lo sfortunato si imbatta nei primi indizi che lo guideranno attraverso una torbida vicenda dalle tinte horror.

Flesh, in buona sostanza, consiste in un misto di esplorazione, stealth, ed enigmi. In nessuna occasione si entrerà in possesso di armi, ed evitare lo scontro sarà invariabilmente l'unica speranza di sopravvivenza. L'avventura si dipana nel corso di cinque vasti scenari, per (grossomodo) altrettante ore di gioco complessive. Se poco può essere criticato nella presentazione del Mod, valorizzata da una direzione artistica degna di nota, è invece sgradevole trovarsi continuamente a cozzare contro delle barriere invisibili, che in diverse occasioni delimitano l'area esplorabile nel modo più inverosimile e molesto. Una bruttura che piacerebbe vedere relegata al passato.
Da segnalare anche il fatto che, nelle prime battute di *Flesh*, sia piuttosto facile avvertire un vago smarrimento, visto che il giocatore è abbandonato a se stesso senza alcuna direttiva.
Consigliato agli amanti del brivido e a chi pensa di poter fare a meno di ritmi frenetici.

INSTALLAZIONE

1. Recatevi all'indirizzo **www.moddb.com/mods/flesh/downloads** e selezionate la versione 1.1
2. Scaricate il file **Flesh_setup.1.exe**
3. Lanciate il file autoinstallante, che provvederà a rintracciare la vostra installazione di Steam. In caso contrario, indicategli il percorso della cartella SourceMods
4. Riavviate il client di Steam e troverete *Flesh* nella lista dei vostri giochi.

GIOCHI COMPUTER

VERDETTO

Controlli scomodi e mura invisibili come piovessero, di contro l'atmosfera è sopraffina e gli enigmi ingegnosi.

Mod per Half-Life 2

ORION

Niente dinosauri in vista.

- **Autore:** Phoenix Studio
- **Genere:** FPS
- **Gioco richiesto:** *Half-Life 2*
- **Dimensioni:** 1.379 MB
- **Internet:** www.orion-project.net

NE avevamo scritto una manciata di mesi or sono, adesso *Orion* è finalmente disponibile in versione open beta 1.0.

Facciamo un passo indietro: *Orion* è una promettente Total Conversion per *Half-Life 2* interamente centrata sul multiplayer a squadre, con classi differenziate (ma non troppo) in stile *Team Fortress*. La trama, non propriamente originale, ci racconta di un'umanità che circa un paio di secoli nel futuro ha esaurito le risorse del pianeta Terra e che decide di continuare la propria attività parassitaria nel cosmo.

In sintesi, il caso vuole che salti fuori questo Orion, estremamente simile al nostro pianeta natale, e che con esso arrivino degli alieni brutti e cattivi, inspiegabilmente contrariati dai propositi dei terrestri di succhiarsi casa loro come una liquirizia.

La parte narrativa è poco più che un pretesto, quindi meglio concentrarsi sulla qualità della realizzazione. Qui le cose si fanno più gradevoli; perché se da un lato *Orion* è un prodotto dall'impostazione incredibilmente classica, dall'altro vanta diversi elementi di pregio dal punto di vista tecnico e cosmetico. Le diciassette armi in gioco, per esempio, sono tutte ottimamente modellate e animate, tanto nell'atto di far fuoco quanto nei colpi da mischia, ottenibili con la pressione di un tasto apposito (quanto al loro numero, per versioni future del Mod ne sono annunciate almeno altrettante in più).

Altrettanto bene si può dire degli scenari: le sette mappe presenti in questa prima versione di *Orion*, infatti, si distinguono per pulizia e bellezza, facendo un uso oculato delle virtù del motore Source, che da sempre ha nella leggerezza e nella nitidezza d'immagine i propri punti di forza.

INSTALLAZIONE

1. Recatevi all'indirizzo **www.orion-project.net** e selezionate la voce Files
2. Scegliete uno dei mirror disponibili e scaricate il file **Orion_beta1_fullinstall.exe**
3. Lanciate il file autoinstallante. Provvederà a rintracciare la vostra installazione di Steam. In caso contrario, indicategli il percorso della cartella SourceMods
4. Riavviate il client di Steam e troverete *Orion* nella lista dei vostri giochi.

L'hacking permetterà di accedere a strutture altrimenti sigillate.

I cecchini disporranno di questa mimetizzazione... scarsamente mimetica.

Durante il trasporto della bandiera, il giocatore sarà completamente inerme.

La giocabilità è solida, per quanto si fatichi a identificare qualcosa di nuovo. Probabilmente, non aiuta il fatto che l'unica modalità attualmente inclusa sia quella classica del Capture the Flag, cui solo in futuro seguiranno altre aggiunte annunciate. La presenza di dettagli gustosi come il jetpack (che permette brevi tratti in volo) o lo stealth rende *Orion* una scelta dignitosa per chi avesse voglia di provare un'alternativa ai soliti noti. Nessuna traccia, comunque, di dinosauri o veicoli, di cui si era sbandierata la presenza in passato.

GIOCHI COMPUTER

VERDETTO

Scarsamente originale, ma solido nella realizzazione, *Orion* è un Mod che merita sicuramente una prova.

Sparatutto in prima persona

BIOSHOCK 2

Rapture: luogo di scontri e rivolte multiplayer.

- **Casa:** 2K Games
- **Sviluppatore:** Digital Extremes (multiplayer)
- **Distributore:** Take Two
- **Provato su:** GMC Mar 10
- **Multiplayer:** Internet
- **Requisiti:** CPU 2,4 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, 11 GB HD, Connessione Internet
- **Internet:** www.bioshock2game.com/it

L'atmosfera di Rapture rimane intatta anche nelle mappe multiplayer.

NEGLI ultimi anni, la popolarità dei giochi online ha subito un'impennata non indifferente, tanto da indurre gli sviluppatori di titoli prettamente single player a soddisfare le esigenze di una tipologia di utenti sempre più numerosa.

Il riferimento è a *BioShock 2*: a differenza del predecessore, infatti, il nuovo sparatutto di 2K Games include una sostanziosa componente online curata da Digital Extremes (che insieme a Epic Games ha forgiato *Unreal* e *Unreal Tournament*).

La struttura ricalca in parte quella degli ultimi *Call of Duty*, con una serie di livelli da acquisire (40), sbloccando nuove armi, plasmidi, tonici e altri oggetti. Il ritmo di gioco, però, è diverso da quello dei soliti sparatutto online: non tanto per le sette modalità, ma grazie alla varietà offerta da tonici e plasmidi. Modificando i tre "Armamenti" disponibili, ovvero i profili in cui impostare l'equipaggiamento (in ogni momento potrete portare con voi due plasmidi, due armi e tre tonici), andrete infatti a creare il vostro stile di gioco. Le combinazioni sono numerose e chi ama dedicare tempo a studiare e ottimizzare le tattiche più diverse troverà pane per i propri denti. L'arsenale diventa più vasto con l'aumentare del vostro livello: la scelta finale conta armi quali la mitragliatrice, il fucile da caccia, il lanciagranate, eccetera, tutte appaganti da impiegare, e con uno slot a disposizione nel profilo in cui inserire un utile gadget. Il fucile da caccia diventa, così, un ottimo fucile da cecchino, montando un mirino telescopico, e il lanciagranate dispensa esplosioni "telecomandate" grazie a una piccola modifica. Quest'ultimo rappresenta forse l'oggetto meno bilanciato del gioco: il danno ad area delle granate lo rende uno strumento letale in troppe occasioni, specialmente se utilizzato in modo coordinato con la propria squadra. Per racimolare qualche punto in più di Adam, necessario ad aumentare di livello, è possibile scattare una foto a un nemico abbattuto, guadagnando un bonus al danno che gli causerete durante lo scontro successivo. Ci sono anche torrette e distributori collocati in punti prestabiliti, che aspettano solo di essere attivati (o manomessi). Digital Extremes ha sfruttato le possibilità offerte dall'affascinante ambientazione di *BioShock 2*, non solo per quanto riguarda le meccaniche di gioco, ma anche modellando mappe colme di dettagli, piccole, ma adeguate agli scontri 5 contro 5.

> "Il ritmo è diverso da quello dei soliti sparatutto"

Funziona tutto bene? Purtroppo no. Nel momento in cui scriviamo, ci sono diverse magagne tecniche che minano la componente multigiocatore. Tra queste, il limite massimo di 40 frame al secondo nel multiplayer, che non garantisce una fluidità paragonabile ad altri titoli, e una certa lentezza nella ricerca delle partite disponibili tramite il sistema di matchmaking.

Se i problemi elencati verranno risolti, potrete apprezzare un multiplayer originale, che dà modo di impostare una strategia personalizzata per ogni occasione.

GIOCHI COMPUTER

Modalità di gioco

Mentre Tutti contro Tutti, Guerra Civile, Ultimo Ricombinante (un Team Deathmatch senza rinascite) e Conquista non necessitano di particolari spiegazioni, due parole vanno spese per modalità come Cattura la Sorellina e Proteggi l'Adam. La prima è una variante del classico Cattura la Bandiera, ma condivide con esso pochi concetti. Una squadra, a turno, deve difendere la sorellina, supportata da un giocatore nei panni del Big Daddy, mentre gli attaccanti hanno il compito di rapirla e portarla verso un punto designato. Proteggi l'Adam (a squadre e non) vede sempre la sorellina come protagonista, ma in questo caso i due team devono cercare di tenerla nelle proprie mani il più a lungo possibile, fino a un massimo di 3 minuti totali. Queste due modalità si sono rivelate estremamente divertenti, oltre a rappresentare il campo ideale per mettere in atto "curiose" ed efficaci strategie basate sulla scelta dei due plasmidi da utilizzare.

VERDETTO

★★★☆☆

Tanti piccoli problemi tecnici, ma una struttura solida e originale. Se cercate qualcosa di diverso dal solito, il multiplayer di *Bioshock 2* potrebbe fare al caso vostro.

RAPTURE VIVE

La componente multiplayer di *BioShock 2* gode di una certa cura nei dettagli, dettata dalla necessità di mantenere vivo il carisma di Rapture anche online. Le battaglie che andrete ad affrontare si svolgono fra i sostenitori di Atlas e quelli di Ryan, in una città in pieno tumulto. Oltre al menu principale, avrete a disposizione anche un piccolo appartamento in cui ascoltare un po' di musica, modificare gli "Armamenti" e l'aspetto del vostro personaggio, e altro ancora. I personaggi sono selezionabili in ogni momento e ognuno ha una breve storia personale che ne illustra vita passata e motivazioni attuali. Insomma, tante chicche che contribuiscono a circondare il multiplayer della stessa "aura" affascinante che contraddistingue la serie.

BIG DADDY

In alcune modalità è possibile vestire i panni di un Big Daddy. A un certo punto, vedrete un messaggio al centro dello schermo che vi avvertirà della comparsa di uno scafandro. Diventando un Big Daddy, sarete dotati di una resistenza fuori dal comune, ma al tempo stesso rappresenterete il bersaglio principale contro cui si scaglieranno i nemici. In modalità come Tutti contro Tutti o Guerra Civile, il Big Daddy rappresenta troppo spesso la causa principale di una vittoria, o di una sconfitta.

Mondi virtuali

LA GUERRA DEI GIARDINI

Ultraviolenza e pollice verde si incontrano in Bushtarion.

COSA sta succedendo nel mondo vegetale? Dopo il divertentissimo (e coinvolgente) *Plants vs Zombies*, tocca ora a un browser game di imprevisto successo, *Bushtarion*, unire ai verdi amici tematiche normalmente associate a *Fallout 3*.

Bushtarion è, essenzialmente, un gioco manageriale in cui siamo incaricati di acquistare acri di terra coltivabile e trasformarli in distese di rigogliose e fruttifere piantagioni. Per fare ciò, abbiamo a disposizione un "budget" di partenza con cui acquistare terreni e sementi, nonché assoldare lavoranti di varia natura. I semi producono piante e queste, a loro volta, producono nuovi semi, che possiamo ripiantare così da espandere la nostra piccola foresta virtuale. A compiere tali operazioni non siamo noi direttamente, ma due tipi di lavoranti: i piantatori e i raccoglitori.

Il gioco è gestito in tempo reale da un orologio interno, che in ogni momento mostra ora (quindi momento del giorno o della notte), mese e stagione in cui ci troviamo. Il numero di lavoranti assoldati influisce dunque sulla rapidità con cui nel nostro impero verranno compiute tali operazioni di base.

Una volta che le piante hanno prodotto semi, possiamo rivenderle in modo da ottenere un profitto. Naturalmente, l'obiettivo è ricavare più semi da ogni pianta prima di venderla, in modo che "reinvestendoli" nei nostri terreni aumenteremo comunque lo sviluppo dei vegetali. Fin qui, *Bushtarion* sembrerebbe essere un gioco pacifista. La cosa cambia non appena ci si accorge della possibilità di reclutare "masse": veri e propri eserciti composti da truppe quantomeno colorite che possiamo scatenare contro le rigogliose piantagioni dei vicini – o mandare in supporto degli eventuali alleati. Tra le truppe reclutabili ci sono gli hippie, che cercano di distrarre i nemici con inviti alla non violenza, e gli "yob", un termine idiomatico che traducibile più o meno con "buzzurri": i picchiatori d'assalto.

La parte militare coinvolge spionaggio, ricerca tecnologica, alleanze e tutto quanto ci si può attendere da titoli di espansione e conquista – ma sempre nel surreale spirito agricolo/campagnolo che permea tutto *Bushtarion*. Con i corretti investimenti, si possono sbloccare unità e tecnologie come il "Guru della Protesta", "Semplici Trappole", "Robotica" nonché la sempre utile tattica del "Volantinaggio". In effetti, al cuore della peculiare vena satirica del gioco c'è l'impiego a fini bellici di strumenti in genere associati alla pacifica ribellione e alla controcultura – a dimostrazione che, alla fin fine, anche per avere le cose migliori occorre comunque combattere. Una filosofia ironica che deve aver colpito l'immaginazione dei navigatori della Rete, visto che *Bushtarion* è, ormai da qualche anno, tra i gestionali più giocati.

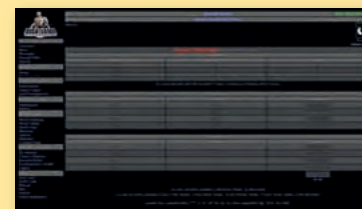
GIOCHI COMPUTER

Possiamo assoldare pacifici lavoratori o scalmanati da lanciare contro altri giocatori.

LINGUA, REQUISITI E INFORMAZIONI

Bushtarion si trova all'indirizzo **www.bushtarion.com**. Giocare è gratuito, e richiede solo un indirizzo e-mail valido per la registrazione. Detto questo, come accade in molti altri titoli online "free", è opzionalmente possibile acquistare crediti addizionali (ovvero, la valuta con cui si comprano le cose nel gioco) pagandoli con denaro vero. Essendo un browser game, *Bushtarion* non richiede lo scaricamento di un "client". Il gioco è, per il momento, completamente in inglese.

Povera grafica

Come mostrano le scarne immagini in questa pagina, *Bushtarion* non vincerà premi per l'uso avanzato delle DirectX 11. In verità, l'intero gioco consiste in "sterili" menu che mostrano la nostra situazione in relazione a quella di alleati e avversari, e consentono di gestire gli aspetti economici e militari del nostro impero verde. Malgrado ciò, e anche a testimonianza della qualità del gioco stesso, basta poco per essere coinvolti nello stilizzato mondo virtuale. Naturalmente, essendo il gioco solo in inglese, è necessaria una buona conoscenza di questa lingua per accedere ai suoi contenuti, ma le descrizioni particolarmente evocative che si incontrano sono sufficienti per mettere in moto l'immaginazione. Gli hippie, per esempio, sono "tipi dai capelli multicolori, probabilmente vegetariani, magri al punto che si vedono le costole; hanno sempre un pacco di volantini sottobraccio, e molestano in continuazione chi gli viene a tiro chiedendo offerte a favore di varie organizzazioni pacifiste".

Alma torna a far P.A.U.R.A! Imbracciate il fucile e affrontate a spron battuto il secondo capitolo della serie targato Monolith.

guida al

GIOCO COMPLETO

F.E.A.R. 2 - PROJECT ORIGIN

Come giocare

Per giocare a *F.E.A.R. 2: Project Origin* occorre innanzitutto installarlo seguendo le istruzioni descritte nel paragrafo **Installazione e disinstallazione di *F.E.A.R. 2: Project Origin***. Una volta fatto, non resta che avviare il programma facendo doppio clic sull'icona presente sul desktop, oppure seguendo il percorso **Start > Programmi >WB Games > FEAR Ultimate Shooter > FEAR 2**.

Il manuale

Potete scaricare il manuale di *F.E.A.R. 2: Project Origin* dal nostro sito, all'indirizzo: **www.gamesvillage.it/pages/FEAR2/FEAR_2_manuale_ita.pdf**. Il file **FEAR_2_manuale_ita** è un PDF tutto in italiano, che potrete consultare utilizzando il programma Adobe Acrobat Reader. Nel caso tale utility non fosse già installata sul vostro computer, scaricatene la versione più aggiornata al sito **www.adobe.it**

Con il prossimo GMC...

Come avevamo preannunciato, visto che *F.E.A.R. 2: Project Origin* occupa ben 2 DVD, questo numero di GMC è uscito senza il supporto ottico dedicato ai demo. Non temete, però: le migliori versioni dimostrative e i contenuti aggiuntivi da non perdere apparsi sulla Rete in questo periodo, torneranno per farvi divertire alla grande con il prossimo Giochi per il Mio Computer, sempre comodamente accessibili dal nostro DVD dual layer da 8 GB!

SE il terrore è il vostro compagno di giochi preferito, il titolo che GMC DVD allega questo mese vi manderà senz'altro in brodo di giuggiole.

Stiamo parlando di *F.E.A.R. 2: Project Origin*, il seguito di uno dei migliori sparatutto in prima persona degli ultimi anni, secondo capitolo di una saga che sta ridefinendo il genere FPS con connotazioni horror. Chi ha apprezzato *F.E.A.R.* non avrà nessun problema ad ambientarsi in questo secondo capitolo, che prende le mosse pochi minuti prima della fine del primo episodio.

Nei panni di un agente delle forze speciali ci ritroviamo catapultati in un mondo devastato, caratterizzato dall'incombente presenza di una misteriosa quanto letale bambina, Alma. Tra truculente uccisioni, ambienti inquietanti e rimandi più o meno espliciti alla storia tracciata dal primo *F.E.A.R.*, il titolo Monolith scorre che è un piacere. Merito anche di una grafica per nulla pesante, ma non per questo povera di dettagli, di giochi di luci e ombre in grado di sottolineare ogni istante venandolo di vera paura e di un comparto sonoro degno di un film horror come si deve.

Insomma, il mondo di *F.E.A.R. 2* vi attende, più spaventoso e raccapricciante che mai!

Alma è l'inquietante bambina con cui avrete spesso a che fare.

DA NON PERDERE! CON IL PROSSIMO NUMERO DI GMC UN FANTASTICO GIOCO COMPLETO E NELL'EDIZIONE BUDGET COMMAND & CONQUER 3 TIBERIUM WARS

Requisiti di sistema

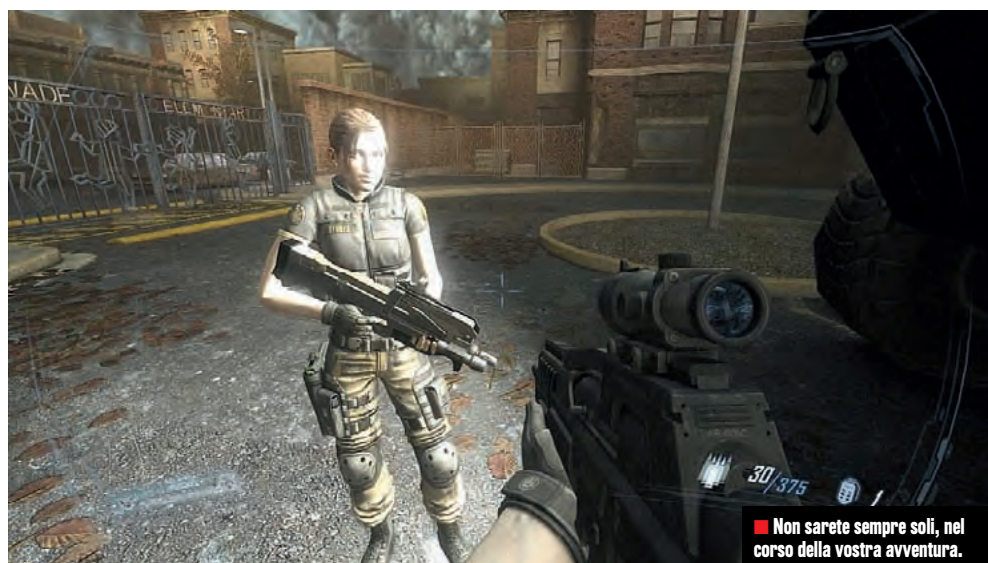
Il sistema minimo per giocare a *F.E.A.R. 2: Project Origin* è costituito da un processore a 2,8 GHz, 1 GB di RAM (2 GB per Vista), una scheda 3D 256 MB con supporto ai Pixel Shader 2.0, una scheda audio compatibile con DirectX 9.0c, un lettore DVD e 12 GB di spazio su disco fisso. Per giocare al massimo, invece, consigliamo un processore dual core 3 GHz, 2 GB RAM e una scheda 3D 512 MB con supporto ai Pixel Shader 3.0. I sistemi operativi supportati sono Windows 2000, XP (SP2), Vista (SP1) e Windows 7.

Installazione e disinstallazione di F.E.A.R. 2: Project Origin

Per installare *F.E.A.R. 2: Project Origin* dovrete innanzitutto inserire il DVD 1 nel lettore. Si aprirà automaticamente una finestra di dialogo. Se ciò non dovesse avvenire, accedete alle risorse del computer ed esplorate il disco. Fate doppio clic sul file **setup.exe**. Selezionate la lingua, spuntate l'apposita casella per accettare i termini del contratto di licenza e premete sul pulsante **Installa** per dare il via al processo di copia dei file.
Il modo più rapido per disinstallare il gioco, invece, è quello di aprire il **Pannello di controllo**, fare doppio clic sull'icona **Programmi e funzionalità**, selezionare *F.E.A.R. 2: Project Origin* nell'elenco dei programmi e cliccare su **Disinstalla**.

La lingua

F.E.A.R. 2: Project Origin è completamente tradotto in italiano. Il doppiaggio è di buon livello e non fa rimpiangere l'originale in inglese.

Le immagini truculente sono all'ordine del giorno.

Non sarete sempre soli, nel corso della vostra avventura.

Problemi con il DVD?

Per problemi di installazione o compatibilità non trattati in questa guida, fate riferimento a: **http://forum.gamesvillage.it**, nel canale **Games Contact,** dove troverete la sezione GMC – Gioco Completo Allegato. Nel caso in cui il DVD del gioco completo non fosse leggibile, inviate una mail a: **cd_gmc@sprea.it**. Provvederemo alla sostituzione del disco difettoso entro i tre mesi successivi a quello di copertina.

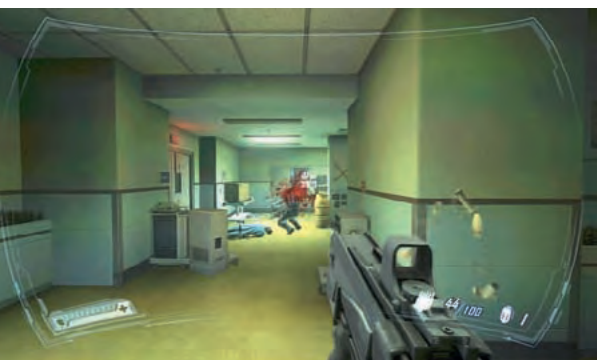
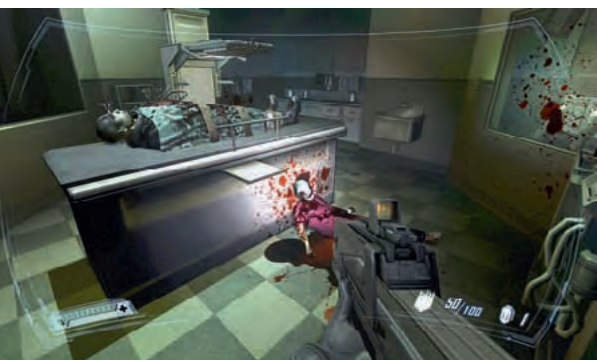
Consigli di gioco

F.E.A.R. 2 è un classico sparatutto in prima persona e, come tale, fa dell'immediatezza il proprio cavallo di battaglia. Per evitare di finire anzitempo la vostra avventura a caccia di Alma, tuttavia, qualche semplice consiglio potrà senz'altro tornarvi utile.
Tanto per cominciare, il gioco non consente di salvare la propria posizione in qualsiasi momento, ma la sapiente disposizione dei checkpoint vi risparmierà di ripetere sezioni troppo lunghe una volta uccisi. Per curarvi potrete usare i medikit presenti lungo i livelli, sempre abbastanza numerosi. Il consiglio è di conservarli il più possibile, dal momento che potrete portarne solo tre per volta.
Le fasi di combattimento sono ben bilanciate e avrete quasi sempre l'arma giusta al momento giusto. In ogni caso, sempre meglio evitare di usare un lanciafiamme in ambienti stretti!
L'ottima Intelligenza Artificiale dei nemici renderà più complesse le sparatorie, con gli avversari sempre pronti a cercare ripari di fortuna per non essere colpiti. Meglio, quindi, seguire la stessa tattica ed evitare di procedere velocemente in spazi troppo aperti.
Merita un discorso a parte lo Slow-Mo, ovvero la possibilità di rallentare il tempo per puntare con maggior precisione gli avversari. Comodo, ma naturalmente limitato nel tempo di utilizzo, lo Slow-Mo può tornare utile nelle fasi più affollate, ma non sarà mai indispensabile per proseguire nel gioco.
Di tanto in tanto, specie nei corpo a corpo, vi capiterà di affrontare brevi quick time event (tasti da premere in un ordine ben preciso entro un limite di tempo), perciò sarà sempre auspicabile mantenere alta la concentrazione.

Tutto sotto controllo

I controlli di *F.E.A.R. 2* sono assai intuitivi e familiari a tutti gli appassionati di FPS. Vediamoli in dettaglio:

Movimento:	W, A, S, D
Salta:	Barra spaziatrice
Scatto:	Alt
Accovacciati:	C
Spara:	Pulsante sinistro del mouse
Corpo a corpo:	Pulsante destro del mouse
Alterna modalità di fuoco:	B
Usa:	E
Torcia:	F
Ricarica:	R
Granata/Spara razzi:	G
Lascia bandiera/bomba:	H
Arma successiva:	rotella mouse su
Arma precedente:	rotella mouse giù
Granata successiva:	X
Kit medico:	Z
Riflessi/ Slow-Mo:	Ctrl
Menu selezione arsenale:	Pulsante 3 del mouse
Visione termica:	V

Interfaccia da paura

In un periodo in cui gli FPS paiono virare verso interfacce sempre più snelle e quasi invisibili, *F.E.A.R. 2* rimane legato alla vecchia scuola proponendo un HUD classico, alleggerito da una grafica trasparente e da poche, ma fondamentali informazioni:

1. **Indicatore salute/armatura**
2. **Munizioni residue/caricatori**
3. **Bombe a mano**

A mani nude

Non sempre avrete a disposizione armi efficaci per fronteggiare al meglio gli avversari. Di tanto in tanto, quindi, dovrete arrangiarvi con pugni e calci. I corpo a corpo, in *F.E.A.R. 2*, non saranno infrequenti e sarà bene fare pratica per evitare di soccombere sotto i colpi di mostri e nemici assortiti. In particolare, saranno disponibili quattro tipi di attacco a mani nude: pugno potente o colpo col calcio della pistola, calcio circolare, calcio in salto e calcio trascinato.

Paura in compagnia

F.E.A.R. 2 propone un buon supporto multiplayer, che si giova di sei tipologie diverse di partita:

Deathmatch
Il classico tutti contro tutti. Vince chi uccide di più.

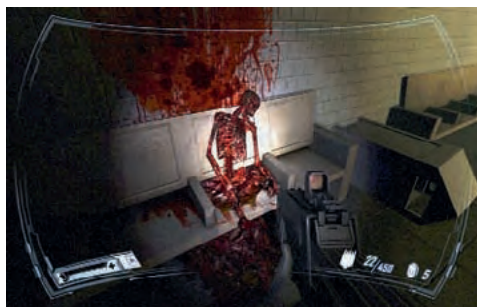
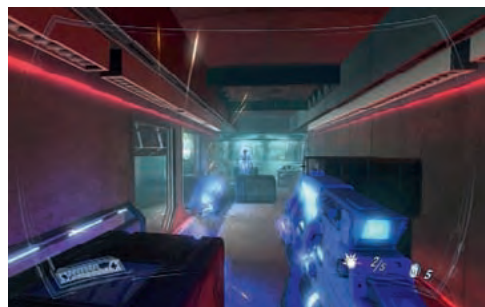
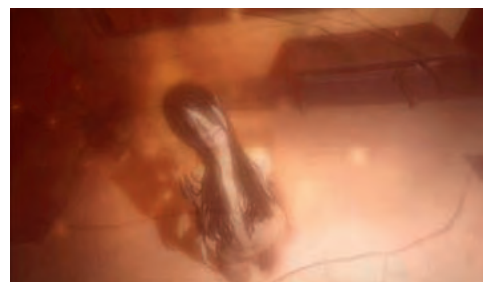
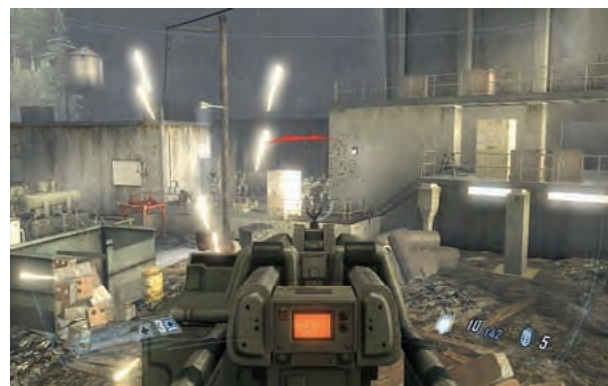
Deathmatch a squadre
La variante in team del tutti contro tutti. Aiutate la nostra squadra a ottenere il punteggio più alto.

Controllo
Conquistando e controllando tre punti sulla mappa, la vostra squadra accumulerà punti.

Fronte corazzato
Variante della modalità Controllo. I giocatori devono conquistare i punti di controllo in sequenza.

Attacco e difesa
Modalità a squadre in cui un team cerca di far esplodere una bomba e l'altro tenta di disinnescarla.

Blitz
Altra modalità a squadre in cui un team deve rubare le PHLAG (agenti al fosforo luminescente) dalla base degli avversari e riportarle alla propria.

Un aereo precipiterà proprio sopra la vostra testa.

Guida completa – Prima parte

ASSASSIN'S CREED II

Benvenuti alla prima parte della guida di GMC dedicata ad Assassin's Creed 2! L'ultima fatica di Ubisoft è un gioco vasto e longevo, ricco di segreti e missioni da affrontare. Per motivi di spazio non ci è stato possibile sviscerarne ogni singolo aspetto, anche perché sarebbe stato necessario un intero numero della rivista, ma abbiamo selezionato gli aspetti più importanti, nonché quelli che probabilmente potranno darvi qualche grattacapo, come gli enigmi e le posizioni delle piume. Inoltre, nella seconda parte, che pubblicheremo sul prossimo numero di GMC, vi guideremo anche nelle due sequenze aggiuntive, la dodici e la tredici, incluse in tutte le versioni PC e scaricabili a pagamento su console. Celate le vostre lame… si comincia!

AL 100%

Terminare *Assassin's Creed II* al cento per cento è un'impresa che richiede tempo e impegno, e con tutta probabilità vorrete prima concludere l'avventura e vedere come procede la trama. Fatelo senza paura, anche perché a fine partita potrete comunque tornare a esplorare il mondo per sbloccare tutto lo sbloccabile.

I PUNTI DI OSSERVAZIONE

Ogni città visitabile è disseminata di punti alti, come torri o campanili, da scalare per avere la possibilità di sincronizzare i ricordi di Ezio (tasto testa). Così otterrete la mappa di quella zona, con tanto di punti di interesse e nascondigli. Non è obbligatorio scalare tutti i punti d'osservazione, ma farlo presenta altri due pregi: è divertente, e spesso conduce nelle vicinanze dei glifi.

GLIFI ED ENIGMI

Esplorando il mondo di gioco vi imbatterete in venti segni luminosi, che se osservati con l'Occhio dell'Aquila sbloccheranno altrettanti enigmi. L'ordine con cui vengono proposti i rompicapi è indipendente da quello del ritrovamento dei glifi, e dal menu DATABASE – LA VERITÀ è possibile tornare in qualunque momento sugli enigmi insoluti. Al fine di risolverli tutti e venti, però, dovrete avere accesso a tutte le zone disponibili nel gioco. Per questo, pubblicheremo una soluzione dettagliata dei venti gli enigmi nella seconda parte di questa guida.

ECCO **la guida completa alle missioni principali di *Assassin's Creed II*.** Riportiamo i ricordi in ordine numerico, ma tenete presente che in alcuni sporadici momenti della partita è possibile affrontarli cambiandone lievemente la sequenzialità (per esempio, prima il 6, poi il 5). Per le indicazioni, dunque, fate sempre riferimento ai titoli. Buona avventura a tutti!

PROLOGO

L'inizio di *Assassin's Creed II* è molto facile, e come prevedibile serve da tutorial per i comandi di base. Seguite Lucy, entrate nell'Animus e godetevi la nascita di Ezio (sperimentando per la prima volta i comandi per gli arti, la testa e le gambe). Correte dietro a Lucy e lasciatevi guidare nello stabile della Asbergo. A un tratto, vi troverete davanti al primo combattimento del gioco. Premete il tasto di attacco (mano armata) a profusione e vi libererete degli aggressori. Salite in macchina con Lucy e, una volta arrivati a destinazione, scambiate quattro chiacchiere con i suoi amici. Quando avrete finito, sedetevi nel nuovo Animus e preparatevi all'avventura di Ezio.

SEQUENZA 1

La prima sequenza è sostanzialmente un lungo tutorial, nel quale prenderete confidenza con i fondamentali di *Assassin's Creed II*.

Ragazzate

Il buon Ezio si presenta al suo pubblico con una rissa d'altri tempi. Spazzate via le due ondate consecutive di Vieri a suon di pugni, e seguite le indicazioni su schermo per prendere confidenza con il sistema di combattimento.

Dovresti vedere l'altro

Seguite Federico, fratello di Ezio, in una corsa verso il dottore. Imparerete, così, le basi della corsa acrobatica.

Rivalità fraterna

Sfidate Federico in una spericolata corsa sui tetti di Firenze. Per ottenere un vantaggio, non seguitelo subito e prendete il vicolo sulla sinistra della chiesa.

Prima di entrare nell'Animus, parlate con tutti i vostri nuovi amici.

Tenuta da notte

Fate visita alla bella Cristina. Scoprite le scene d'intermezzo interattive e poi fuggite a gambe levate dalle guardie dell'adirato papà.

Fattorino

Effettuate la consegna cercando di evitare i gruppi dei Pazzi. Passare per i tetti è un'ottima strategia.

Pesta il traditore

Nel difendere la virtù della sorella di Ezio, picchiate Duccio e imparate a

utilizzare il comando per afferrare gli avversari.

Amico di famiglia

Una tranquilla consegna per conto di un certo Leonardo. Utile solo ai fini della trama, quindi rilassatevi.

Consegna speciale

Effettuate le consegne restando il più possibile sui tetti, al momento il posto più tranquillo e sicuro per muoversi.

Uccellino in gabbia

Scalate Palazzo della Signoria. Prima di giungere a destinazione, troverete due terrazzi con delle guardie. Per evitarle, passate mentre si allontanano e, all'occorrenza, buttatevi nel mucchio di paglia. Se vi individuano, niente paura: si tratta di avversari piuttosto deboli e non troppo numerosi. Arrivati in cima, parlate con Giovanni.

Eredità di famiglia

Entrate nella stanza di Giovanni, e attivate l'Occhio dell'Aquila tenendo premuto il tasto associato alla testa. Entrate nella stanza, prendete la spada e il vestito da Assassino e uscite, pronti a combattere. Passate sui tetti, affrontate eventuali scocciatori, e dirigetevi da Uberto Alberti (ricordate che, per attivare molti dei punti chiave delle missioni, è necessario essere anonimi, quindi non inseguiti da guardie).

L'ultimo rimasto

Assistete al triste spettacolo e scappate a gambe levate, possibilmente sui tetti.

Alcune scene d'intermezzo sono lievemente interattive, e vi permettono di eseguire determinate azioni premendo con tempismo il tasto indicato su schermo.

SEQUENZA 2

Infiltrarsi

Imparate le regole del sistema di mimetizzazione seguendo Paola. Non statele troppo vicino e cercate sempre di inserirvi in un gruppo in movimento. Poi, seguite i comandi su schermo e rubate denaro ai passanti, avendo cura di cambiare subito zona dopo averlo fatto.

Asso nella manica

Passate sui tetti e raggiungete Leonardo. Vi si presenterà subito una buona occasione per usare la vostra nuova lama celata. Non esitate!

Mescolarsi alla gente e stare nella zona evidenziata aiuta a non farsi identificare.

Giudice, giuria, boia

È tempo di uccidere Uberto. Seguite i vari obiettivi per stargli alle calcagna attraverso Firenze, mimetizzandovi tra la gente e assoldando cortigiane, se necessario. Avvicinate Uberto passando di gruppo in gruppo. Uccidetelo e fuggite per i tetti.

Latitanza

Apprendete il sistema dedicato alla notorietà. Uccidete i funzionari (meno 75%), corrompete i banditori (meno 50%) o rimuovete i manifesti (meno 25%).

Arrivederci

Uscite dalla città, dopo aver ridotto a zero la notorietà. Per passare inosservati, assoldate cortigiane o lanciate fiorini così da distrarre le guardie e i seccatori.

UPLAY

Proseguendo nella trama sbloccherete dei punti uPlay, con un meccanismo simile a quello degli Achievement di Games for Windows LIVE. La differenza è che i punti uPlay possono essere utilizzati per sbloccare quattro extra: il vestito di Altair (non quello che si ottiene completando le sei tombe), una cripta segreta sotto villa Auditore, uno sfondo per il desktop e un portacoltelli più capiente. Inutile dirlo, il bonus più interessante è la cripta, che a tutti gli effetti vi regalerà una mezz'oretta di gioco inedito in più.

Usate l'Occhio dell'Aquila (tenendo premuto il tasto testa) per scoprire la stanza segreta.

COME SPENDERE I VOSTRI FIORINI

L'inizio del gioco non è particolarmente impegnativo a livello di difficoltà, e non vi obbligherà a "sprecare" i vostri fiorini in armi e corazze Non appena otterrete Monteriggioni, eccezion fatta per l'equipaggiamento che vi farà acquistare Mario, investite tutti i vostri averi nei lavori di ristrutturazione, partendo dalla banca. Di tanto in tanto, tornate a trovare vostra sorella, raccogliete gli introiti e investiteli nuovamente, fino a che non avrete completato i restauri disponibili. Non dimenticate anche di raccogliere le statuette sparse per il paese, per poi piazzarle dietro la villa: esaminandolo attentamente, impiegherete poco per trovarle tutte e otto, e aggiungerete altri 8.000 fiorini alla rendita. Monteriggioni vi darà, così, una rendita fissa sufficiente a non darvi problemi di denaro per il resto del gioco.

SEQUENZA 3

Assistenza stradale

Affrontate la battaglia, privilegiando i bersagli più vicini a Maria e Claudia.

Casa dolce casa

Passeggiate con Mario per Monteriggioni e prendete confidenza con il sistema dei negozi. Niente di difficile, qui.

Perfezionarsi con la pratica

Fate molta attenzione a questo ricordo. Qui imparerete le tecniche di combattimento più importanti di *Assassin's Creed II*. Ricordate, in particolar modo, il contrattacco, che risolverà buona parte degli scontri di inizio gioco.

Tutto torna

Eliminate gli arcieri sulle mura con i pugnali da lancio (agganciateli, prima!), entrate e azionate il meccanismo della porta. Fatevi aiutare dai soldati di Mario, seguite gli indicatori di obiettivo e passate sui tetti per raggiungere Vieri.

L'Occhio dell'Aquila è molto utile per identificare al volo i personaggi chiave delle missioni, indicati in giallo oro.

Cambiamento di piani

Recatevi sul tetto della villa di Monteriggioni per sincronizzarvi. Parlate con Claudia, seguendo l'indicatore, e preparatevi alla prossima sequenza.

Assoldare le cortigiane rende molte missioni decisamente più facili.

SEQUENZA 4

Teoria e pratica

Un altro ricordo di addestramento. Provate le tre nuove tecniche e tornate da Leonardo.

Caccia alla Volpe

Individuate il bersaglio con l'Occhio dell'Aquila (color giallo oro), e avvicinatevi. Dopo la sequenza, inseguitelo, e quando l'avete raggiunto accertatevi di placcarlo senza usare le armi. Ucciderlo causerà la desincronizzazione.

Ci si vede là

Un ricordo piuttosto semplice. Dirigetevi verso Santa Maria Novella e, per liberarvi delle guardie, non esitate a spendere qualche fiorino in soldati e cortigiane, che come al solito vi faciliteranno molto la vita.

Lupi travestiti da agnelli

Attaccate Francesco e poi difendete Lorenzo. Dopo il combattimento, scortate Lorenzo fino alla sua residenza, accertandovi di eliminare tutti gli altri assalitori. Lorenzo sa badare a se stesso, ma non lasciatelo mai da solo.

Addio Francesco

Salite sul Palazzo della Signoria, passando per la facciata posteriore. Eliminate gli arcieri senza fare troppa confusione, possibilmente tirandoli giù dal tetto assassinandoli dal basso. Affrontate il combattimento e preparatevi a uno degli inseguimenti più impegnativi del gioco. Non azzardate nessun salto e recuperate, pian piano, la distanza che vi separa da Francesco. Quando sarete a tiro, assassinatelo senza pietà.

SEQUENZA 5

Quattro bersagli
Un semplice ricordo d'intermezzo. Godetevi il dialogo e poi raggiungete Leonardo.

Una lama che punge
Ricevete da Leonardo la lama avvelenata, poi dirigetevi verso Monteriggioni.

Manovre evasive
Ascoltate il saggio zio Mario e imparate le mosse di schivata e quelle per disarmare. Tenete bene a mente la schivata, che insieme al contrattacco può risolvere la quasi totalità dei combattimenti del gioco.

Urla dalla torre
Bisogna eliminare Antonio Maffei, ma l'impresa è tutt'altro che facile. La torre sulla quale si è arroccato è alta e lunga da scalare; soprattutto, è protetta da agguerriti arcieri, appostati su torri più basse. Partite dalla più bassa, eliminando tutte le guardie (un po' di pugnali da lancio tornano comodi), e ripetete l'operazione passando alle torri più alte. Alla fine, salite sulla torre di Antonio, eliminate le ultime due guardie facendo attenzione a non cadere, poi raggiungete la cima e sconfiggete Maffei.

Dietro le porte chiuse
Per tutta la prima parte della missione, combatterete senza sosta. Fate scorta di pugnali da lancio, assoldate dei mercenari e mandateli senza pietà intorno agli avversari. Usate i pugnali per eliminare le sentinelle e salite sul palazzo per introdurvi al suo interno, seguendo l'indicatore dell'obiettivo. Una volta dentro, cercate il meccanismo e aprite il cancello. Durante la confusione dello scontro, poi, uccidete la vostra vittima. Usate l'Occhio dell'Aquila per identificarla rapidamente.

Vieni fuori
Uccidere Bernardo Baroncelli non sarà facile. Salite da est sul suo edificio e guardate con l'Occhio dell'Aquila per identificarlo. Tuffatevi nel fieno, poi seguitelo cautamente, mimetizzandovi tra la folla e ricorrendo a tutti i possibili nascondigli. Appena ne avrete l'occasione, avvicinatelo e uccidetelo con la lama celata.

L'abito non fa il monaco
Introducetevi nel chiostro e attivate l'Occhio dell'Aquila, scoprendo quali tra i monaci sono in realtà dei soldati. Passate di gruppo in gruppo, evitando quelli dei nemici, e avvicinatevi più che potete a Stefano da Bagnone. Uccidetelo rapidamente (scapperà in pochi secondi!), tirate una bomba fumogena e datevi alla macchia.

Con amici così
Una lunga missione di pedinamento e, per giunta, con una vittima molto sospettosa. Le soluzioni sono due: passare per i tetti, eliminando con i pugnali le guardie, o assoldare molte cortigiane e usarle senza fare economia. Giunti all'esterno, seguite i due verso le rovine e gettatevi nel fieno. Avvicinatevi all'indicatore dell'obiettivo, godetevi la scena e combattete i soldati. Usate la lama celata per porre fine alle sofferenze di Jacopo.

ARMATURA ROTTA
La vostra armatura, con il passare del tempo, si rovinerà, arrivando addirittura a rompersi. La conseguenza è che la salute di Ezio diminuirà di qualche quadrato, fino a che non l'avrete riparata presso un fabbro. Non temete, il costo è sempre contenuto, e non perderete mai definitivamente i vostri oggetti.

In Urla dalla torre, prendetevi il vostro tempo per eliminare tutti gli arcieri.

COMBATTIMENTI FACILI

Il sistema di combattimento di *Assassin's Creed II* è molto clemente, e vi permetterà di cavarvela anche quando sarete circondati da numerose guardie nemiche. Gli avversari, infatti, aspettano il proprio turno per attaccare e potranno, sostanzialmente, essere gestiti uno dopo l'altro. All'inizio, vi sarà sufficiente usare la mossa di contrattacco (la finestra di tempo per immetterla è molto generosa), avendo cura di coordinarla con gli attacchi nemici. Più avanti, incontrerete nemici contro i quali questa tecnica non sarà sufficiente: cercate di eliminarli con le lame celate prima dello scontro, oppure feriteli ricorrendo alla combinazione di schivata e attacco (la stessa insegnatavi da Mario nella seconda sessione di allenamento). Inoltre, ricordate che i nemici non sanno nuotare e che le cadute dall'alto li uccidono sul colpo. Una bella spintarella, a volte, è la soluzione più rapida.

SEQUENZA 6

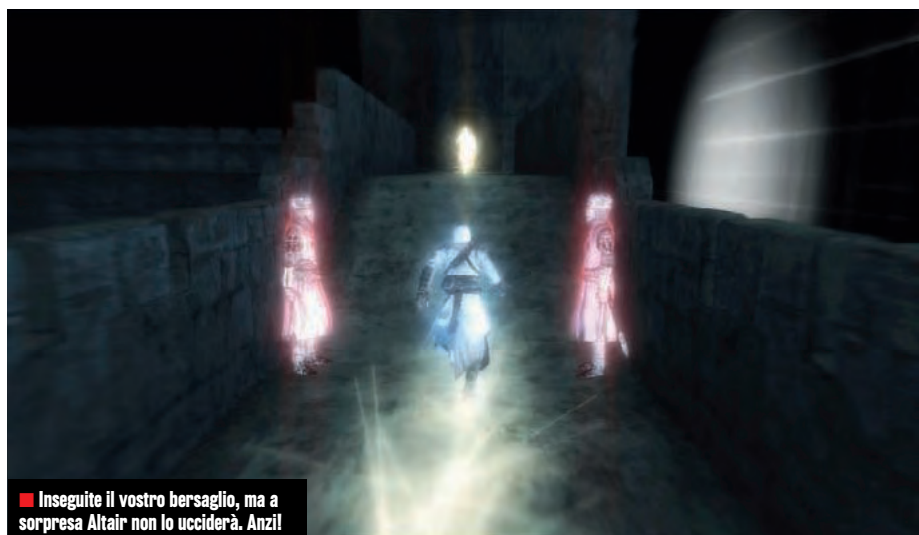
Un lungo viaggio

Una semplice introduzione al nuovo capitolo. Lascerete Firenze per un po', quindi, se volete fare missioni secondarie questo è un buon momento. Recatevi da Leonardo quando siete pronti.

Vacanza in Romagna

Raggiungete Leonardo e preparatevi a una missione molto movimentata. Dovrete guidare un carro con a bordo il geniale inventore, avendo cura di farlo arrivare intatto fino alla fine del tragitto. Restare in strada non è difficile, ma fate curve strette per sbalzare i nemici che cercano di salire. Non preoccupatevi troppo di quelli sui lati e iniziate ad agire solo quando arrivano sul tetto: in alcuni punti, troverete anche dei comodi rami che li faranno cadere senza bisogno di curve strette. Nella seconda fase, evitate le chiazze di fuoco greco con uno slalom. A fine missione, scendete dal carro e combattete gli ultimi aggressori.

Tutti a bordo

Prima di salpare per Venezia, vi toccherà aiutare Caterina a tornare sul molo. Salite sulla barca indicata e seguite il semplice tutorial sui comandi. Vi torneranno utili, nella Serenissima!

Inseguite il vostro bersaglio, ma a sorpresa Altair non lo ucciderà. Anzi!

Intermezzo

Si torna rapidamente nel presente. Seguite Lucy nel magazzino e, mentre parlate con lei, attivate tutti gli interruttori nella stanza (se non li vedete, usate l'Occhio dell'Aquila). Sulla via del ritorno, vi troverete in una specie di sogno, nel quale Desmond rivive un ricordo di Altair ad Acri. Inseguite l'individuo indicato, che scapperà appena vi avvicinerete. Seguendolo, dovrete scalare il palazzo (non vi preoccupate, in caso di errore non fallirete la missione), arrivando alla torre più alta. Godetevi la scena d'intermezzo... si ricomincia con Ezio!

I rami sporgenti faranno cadere i soldati in piedi sul carro.

SEQUENZA 7

Benvenuto
Passeggiate per Venezia seguendo la vostra guida. Facile, no?

Resterà il segno
Una missione impegnativa, per la quale vi consigliamo una bella scorta di medicinali e di pugnali da lancio. Assistete alla scena e scortate Rosa verso la salvezza. Combattete le guardie, dando la priorità a quelle che attaccano lei. Seguitela e difendetela fino a che non dovrete prenderla in braccio. Se potete, sgattaiolate via dagli scontri, ma in casi d'emergenza appoggiate Rosa e combattete al pieno delle vostre forze. Dopo aver depositato Rosa sulla gondola, preparatevi a difenderla. Dovrete correre acrobaticamente sugli appigli vicini al canale, eliminando le guardie e gli arcieri che attaccheranno la gondola. Portarsi avanti è una buona idea (il percorso è chiarissimo), ma attenzione a non allontanarvi troppo dalla barca, pena la desincronizzazione.

Elementi base
Dopo questo ricordo, potrete eseguire i successivi nell'ordine che preferite. Godetevi la scena d'intermezzo, poi preparatevi a guadagnare la fiducia della gilda.

Guarda e impara
Vi consigliamo di affrontare subito questo ricordo, parlando con Rosa appena fuori dalla gilda. Seguite il tutorial e apprendete la nuova tecnica, grazie alla quale potrete scalare tutti gli edifici del gioco.

Fuga
Una missione lunga, ma semplice. Seguite gli indicatori fino alle gabbie, eliminate le guardie e apritele. Riportate i ladri fino al punto di partenza della missione (avendo cura di farne arrivare almeno uno a destinazione) e ripetete l'operazione altre due volte.

L'abito fa il monaco
Altra missione lunga, ma semplice. Usate gli amici ladri per distrarre le guardie e recuperare gli scrigni. Alla fine, sempre usando senza economia l'aiuto dei ladri, create un diversivo e rubate la gondola.

I panni sporchi...
Dovrete eliminare tre traditori: usate l'Occhio dell'Aquila per eliminarli e, se possibile, non fatevi scoprire. Consigliamo i pugnali da lancio per il traditore sul tetto.

Balzi e rimbalzi
Scalate la torre di Santa Maria Gloriosa dei Frari, in una corsa contro il tempo. Non temete, il limite è clemente e, anche con molti errori, vincerete comunque senza problemi.

Tutto passa
Eliminate gli arcieri usando i sempre utili pugnali da lancio. Dirigetevi verso il Palazzo della Seta e procuratevi un diversivo (dei ladri andranno benissimo). Usatelo con le guardie all'ingresso a ovest, ed entrate indisturbati. Arrampicatevi con la nuova tecnica appresa da Rosa. Uccidere Barbarigo non sarà difficile e persino un approccio con il coltello tra i denti darà un buon risultato.

APPUNTAMENTO AL PROSSIMO NUMERO
L'avventura veneziana di Ezio è appena iniziata, e nelle prossime sequenze lo attendono alcune delle missioni più difficili di tutto il gioco, tra cui quelle delle due sequenze aggiuntive (di cui parleremo approfonditamente). Non perdete il prossimo numero di GMC, dunque, per leggere la seconda e ultima parte di questa guida!

LE PIUME
Ci sono 100 piume nascoste in giro per le città, e riportandole nel forziere a Monteriggioni otterrete due oggetti sbloccabili. Con 50 piume vi procurerete un martello molto potente, che potrà essere acquistato dal fabbro, mentre con 100 vi verrà conferito il mantello degli Auditore, che movimenterà la vostra vita rendendovi sempre famigerato in qualunque città siate. Troverete le altre mappe nella prossima parte della guida! Se preferite, potete scaricarle da (**www.gamesvillage.it/pages/AC2/mappeAC2.zip**), oppure trovarle sul DVD demo del prossimo numero.

San Gimignano

nel prossimo NUMERO

ANTEPRIMA ESCLUSIVA!

Deus Ex 3

Una pietra miliare degli sparatutto/GdR cyberpunk riparte dalle origini.

SOLO SU GMC!

THE WITCHER 2

Geralt di Rivia svela i suoi piani futuri a GMC!

Torna il DVD con ben 8 GB di demo e programmi!

NON PERDETE IL NUMERO DI MAGGIO DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
IN EDICOLA DA MERCOLEDÌ 28 APRILE

A causa di circostanze fuori dal nostro controllo, tutti i contenuti della rivista possono cambiare.

CON IL PROSSIMO NUMERO DI GMC
UN FANTASTICO GIOCO COMPLETO
E NELL'EDIZIONE BUDGET
COMMAND & CONQUER 3 TIBERIUM WARS
A UN PREZZO ECCEZIONALE!

Titoli di CODA

Opinioni, commenti e approfondimenti per scandagliare la materia videoludica in compagnia dei nostri esperti. Questo mese, sviscerate il legame tra videogioco e bisogno con Danilo Gabrielli.

Il videogioco è fatto a scale

UN bene o prodotto è creato per soddisfare un bisogno. Questa è la legge fondamentale che sovrintende la produzione dei beni. Il videogioco, in quanto prodotto, non fa eccezione. Che tipo di bisogno soddisfa, dunque?

Abraham Maslow era un famoso studioso che organizzò una teoria dei bisogni umani articolandoli in uno schema suggestivo chiamato "la Piramide di Maslow". Senza entrare nel dettaglio ci basti dire che si va da una base, rappresentata dai bisogni fondamentali come mangiare, bere, avere un minimo di condizioni igieniche, a un vertice in cui si soddisfano i bisogni più elevati, di natura intellettuale e spirituale. Cose del tipo: essere realizzati come individui, avere un'identità intimamente affine alle profondità del proprio animo, trovare il senso della vita. Il videogioco si colloca più vicino al vertice della piramide che alla base e non lo sosteniamo solo perché qui a GMC siamo fra appassionati: potremmo dire che il videogame soddisfa un bisogno d'intrattenimento, un po' sotto la punta (in senso figurato) del solido reso famoso dagli egizi, ma certamente più distante dalle fondamenta.

Una considerazione piuttosto condivisibile di Maslow, e il motivo per cui si è scelta una piramide per rappresentare il tutto, è il fatto che essa sia costituita da gradoni. E che, se si vuole arrivare in cima, occorre prima percorrere quelli più in basso. Fuor di metafora: se prima non soddisfiamo il nostro bisogno collegato alla fame (gradone basso), non ci importa nulla di comprare i Fiori di Bach (gradone più alto). Pertanto, in questi tempi di crisi generalizzata, stupisce comunque vedere, alla luce della teoria di Maslow, come il videogioco continui a macinare buoni dati di vendita, salvo una flessione fisiologica dopo il boom del 2008 (fonte: NPD Group **www.npd.com/press/releases/press_100203a.html**, in inglese). Probabilmente, la crisi è a un livello tale per cui non è ancora arrivata a colpire in modo incisivo la nostra propensione alla spesa in beni "futili", oppure, più realisticamente, la crisi e la complessità della vita moderna provocano ansie che solo il ricorso all'intrattenimento riesce a lenire.

In altre parole, il videogioco potrebbe essere passato dal soddisfare un bisogno d'intrattenimento più vicino al passatempo classico, di natura intellettuale, a uno legato alla lotta contro l'ansia non esente da elementi di fuga. Sì, lo ammettiamo, si tratta di una provocazione. Se così fosse, piuttosto che un modo semplice per divertirsi, il videogioco diventerebbe un ansiolitico, scendendo di un gradone nella piramide di Maslow. Ma a qualcuno non sfuggirà che, talvolta, nel soddisfare tale bisogno, il videogioco risponde a un altro di tipo più elevato: quello legato all'identità. Vedi la voce MMORPG.

Insomma, diventerebbe un prodotto "completo e autorevole", schizofrenico al punto giusto nella soddisfazione nei bisogni. Un po' come il gioiello, che appaga la necessità di apparire belle (dunque, qualcosa di piuttosto basso nella scala, legato com'è a un valore fondamentale come la riproduzione della specie) e quello di sentirsi ricche e serene economicamente (un trofeo).

Ciò spiegherebbe, se vogliamo, l'evoluzione del videogioco da *Pong* all'esperienza coinvolgente che conosciamo oggi. Quindi, paradossalmente, potrebbe voler dire che l'aumentata complessità del prodotto non corrisponde per forza di cose alla soddisfazione di un bisogno più elevato, ma a bisogni diversi, talvolta più alti, talora inferiori. D'altronde, se ci pensate bene, quanto più la grafica è stilizzata e tanto più è necessario uno sforzo d'astrazione molto intellettuale, come il bisogno soddisfatto a esso collegato. Quanto più i game designer mirano alla pancia del giocatore con "effetti speciali e colori ultravivaci", tanto più i bisogni si collocano a un gradino inferiore nella piramide del nostro Maslow.

E se i bisogni soddisfatti dal videogioco si collocassero a un gradino ancor più basso di quello raggiunto oggi, che forma assumerebbe il nostro prodotto preferito? La risposta, se volete, alla prossima puntata.

L'ANGOLO DELL'ECONOMISTA

Danilo Gabrielli. marchigiano, ha 32 anni e si è laureato in Economia e Commercio nel 2001, presso l'università di Ancona. Collabora con Giochi per il Mio Computer attraverso recensioni e articoli dal 2004. Oltre alla sua viscerale passione per i videogiochi, ha anche numerosi altri interessi ed è presidente di una associazione sportiva, ricreativa e culturale.

Avere scarsa coscienza del legame tra beni e bisogni può condurre a conseguenze spiacevoli, come nel caso della regina francese Maria Antonietta.